

Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I Nº 2 - Marzo
Play manía
HOBBY PRESS
8 424094 800032
00002
REPORTAJE
METAL GEAR: El juego más esperado
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
SONY
Periféricos
Comparamos todos los Pads Analógicos
Guía Completa
WILD ARMS: Descubre todos sus secretos
Comparativa
Analizamos los mejores simuladores del deporte rey
TODOS LOS JUEGOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡VIVA EL FÚTBOL!
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98 Claves para ganar siempre. TEKKEN 2 Todos los golpes.

SUMARIO

Número 2 - Marzo 1999

EDITORIAL

He de reconocer que cuando nos embarcamos en esta aventura de Playmanía teníamos ciertas dudas sobre cómo iba a ser acogida la revista por vuestra parte. De hecho, en el mercado existen ya numerosas revistas que tratan sobre temas relacionados con PlayStation y cabía la posibilidad de que, al ver Playmanía en los quioscos, muchos pensarais: "Otra revista más".

Pero, afortunadamente, no ha sido, así.

Al contrario, podemos decir -no sin cierto orgullo-, que el primer número de Playmanía prácticamente se ha agotado en toda España, lo que nos ha obligado a subir considerablemente la tirada de este número 2.

No se trata de tirarnos flores, ni mucho menos, pero lo cierto es que nos sentimos plenamente satisfechos de haber hecho una revista que ha conectado con los gustos de miles y miles de usuarios, quienes han encontrado en Playmanía una publicación hecha a su medida.

Sin embargo, el auténtico reto empieza ahora, cuando, mes tras mes, nos vamos a ver en la obligación de no defraudaros y de conseguir que sigáis fieles a Playmanía. Os podemos asegurar que ese es nuestro único objetivo y que nos vamos a dejar la piel en el empeño.

Amalio Gómez

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Jefe de sección), Alberto Lloret
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Jonathan Dómbriz.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klain
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer



HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Las puntuaciones de Play Manía tienen poco que ver con las de otras revistas. Nosotros nos basamos en una escala del 1 al 10 muy semejante a la que se utilizaría para, por ejemplo, puntuar un examen. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista las posibilidades del juego:

- Del **1** al **3** Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- **4** Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas o falla en algún aspecto importante, pero podéis considerarlo si os interesa su temática.
- **5** Muestra la suficiente calidad como para que no sea una locura comprarlo.
- **6** Un juego interesante para los seguidores del género.
- **7** Notable en sus aspectos principales. Una compra muy acertada.
- **8** Un juego de gran calidad y muy recomendable.
- **9** y **10** Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Sony presenta sus nuevos lanzamientos

Sony Computer Entertainment Europa ha presentado en Londres algunos de los títulos que van a editar durante los próximos meses, demostrando una vez más que están dispuestos a ofrecer a los usuarios de su consola juegos para todos los gustos. De esta forma encontramos títulos como *Unjammer Lammy,* la esperadísima secuela de *Parappa de Rapper; Syphon Filter,* una aventura de acción muy en la línea de *Metal Gear; R-Type Delta,* la versión 3D del mítico shoot´em up; *Legend of Legaia,* juego que sin duda alguna llegará a lo más alto dentro del género del Rol y *Wheel Nuts,* un divertido arcade de velocidad.

Por su parte, Sony Japón ya ha facilitado las primeras imágenes del esperadísimo *Gran Turismo 2.*



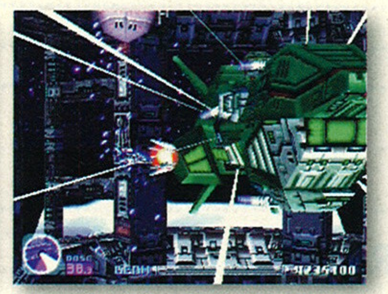


SYPHON FILTER: este título promete ser una de las aventuras de acción del año. En él adoptaremos el papel de un agente especial que tendrá que poner freno a la amenaza de unos terroristas que pretenden bombardear el mundo con un gas letal llamado Syphon Filter. ***Julio 99.***





LEGEND OF LEGAIA: un nuevo Juego de Rol de acción cuyo aspecto gráfico recordará bastante el look superdeformed de *FF VII.* Contará con un cautivador argumento, numerosos hechizos y armas y un sinfín de horas de juego. Sony no ha confirmado aún su traducción al castellano. ***Finales del 99.***





R-TYPE DELTA: los más viejos del lugar posiblemente recordarán un shoot´em up antiquísimo llamado *R-Type.* Su versión Delta mantendrá la premisa del disparo constante, pero será completamente 3D, presentará numerosos power ups y contará con unos hiperdetallados enemigos. ***Junio 99.***





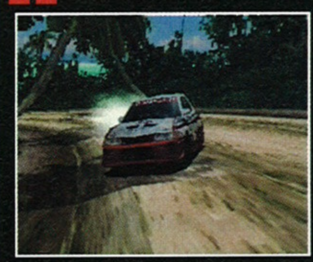
UNJAMMER LAMMY: la secuela de *Parappa the Rapper* dejará de lado el rap para presentarnos a una joven guitarrista de rock que pretende obtener la popularidad. Ahora los punteos de guitarra serán los principales protagonistas, aunque que el entorno gráfico será muy parecido. ***Junio 99.***





WHEEL NUTS: es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony. Será un arcade de velocidad de apariencia infantil pero superjugable y que ofrecerá una simpática visión de la velocidad. De por medio habrá un buen número de ítems con los que fastidiar a nuestros rivales. ***Junio 99.***

¡¡GRAN TURISMO 2 ya está en camino!!





Ya nos han llegado las primeras imágenes (aunque parecen extraídas de la intro o de las repeticiones) y alguna información relativa a la secuela de *Gran Turismo,* el juego de coches más asombroso de la historia. Esta segunda entrega pondrá a nuestra disposición **más de 400 coches,** entre los que encontraremos algunos correspondientes a **las más prestigiosas marcas europeas** (¿estará el SEAT Ibiza?) y que se dividirán en tres categorías: **Super Turismos, Rally y Deportivos.** Sabemos también que **el número de circuitos ha sido duplicado** y... bueno, que todavía tendremos que esperar muchos meses hasta que el juego llegue a España.

CROC prepara su regreso



Afincados en Londres, los chicos de Argonaut están dando los últimos retoques a Croc 2, la secuela del que fue el primer plataformas 3D para PlayStation. Playmanía asistió a una presentación en exclusiva para Hobby Press en la que pudimos conversar con sus creadores y comprobar por nosotros mismos las jugosas novedades que ofrecerá este título.



El salto entre plataformas será casi una constante en el juego, pero *Croc 2* tendrá un carácter más de aventura. Ya sabéis: interruptores, ítems, puzzles...



El aspecto gráfico que presentará *Croc 2* será mucho más atractivo y variado que el de la primera parte. Salta a la vista.

Croc 2 va a ofrecer muchos aspectos renovados con respecto a su antecesor. El primero, y más importante, va a ser el papel que jugarán los gobbos, que ya no serán meros personajes a encontrar (tal y como sucedía en la primera parte), sino que su ayuda será imprescindible para poder avanzar, ya sea talando un árbol o pulsando algún interruptor para abrir alguna puerta. De igual modo, la comunicación con los gobbos y con otros habitantes será fundamental para descubrir objetos y nuevas habilidades.
De esta forma, el juego no será un mero plataformas, sino que incluirá muchos elementos de aventura. Además, las fases ofrecerán una gran variedad y encontraremos incluso niveles de conducción de vehículos, de descenso en parapente o de persecución.
La construcción de los escenarios se está llevando a cabo con una versión mejorada del programa de diseño 3D Studio Max, lo que ha permitido eliminar los molestos tiempos de carga del primer Croc. A nivel gráfico, se han incluido notables mejoras en la gestión de las cámaras y los efectos de luz, sin olvidar increíbles efectos de transparencias. Por otra parte, en los escenarios habrá bastantes elementos interactivos, como bloques que podremos desplazar. A la vista de todos estos elementos, Croc 2 se convierte en uno de los desarrollos más prometedores del momento, aunque tendremos que esperar hasta el mes de junio para poder disfrutarlo.

...y Alien resucita





En nuestro viaje a Inglaterra tuvimos oportunidad de conocer otro de los desarrollos de este estudio: *Alien Resurrection,* juego que adoptará la mecánica de un shoot´em up tridimensional protagonizado por los personajes que aparecieron en la película. No lo perdáis de vista porque promete una calidad excelente. Al tiempo.

Aquí tenéis a unos cuantos gobbos, los amigos de Crock que en este título jugarán un papel muy importante.








Breves & Fugaces

Los japoneses estaban esperando a *Final Fantasy VIII* con ansiedad. El juego se puso a la venta el 11 de febrero y, en ese mismo día, se vendieron... ¡¡más de dos millones de copias!!! Este juego, además de ser una maravilla que ocupa nada menos que 4 CDs, incluye una novedad tecnológica muy importante (que afectará sobre todo a los importadores): un nuevo sistema de protección de datos que impide que el juego sea reproducido en las consolas que no sean japonesas. ¿Estaremos, por tanto, ante el principio del fin de la piratería?

Sony por fin ha mostrado el *Emotion,* que no es ni más ni menos que el nuevo Procesador Central diseñado para liderar la siguiente generación de consolas PlayStation. La presentación tuvo lugar a puerta cerrada para unos cuantos editores de videojuegos (como Electronic Arts o Dreamworks), pero se rumorea que la presentación a la prensa de este procesador tendrá lugar a principios del mes próximo. Seguiremos informando.

Y hablando de Sony, todos los estudios de desarrollo de Psygnosis ubicados en el Reino Unido pasarán a ser supervisados por Juan Montes, Director de Desarrollo de Software de Sony Computer Entertainment Europa. Estos estudios seguirán manteniendo el nombre de Psygnosis, pero serán dirigidos por Sony. De este modo se pretende redirigir los futuros desarrollos de esta compañía.

Todo lo contrario ocurre con la filial europea de Konami, que poco a poco va consiguiendo una mayor autonomía con respecto de la central japonesa. A los estudios de desarrollo japoneses de Konami (KCE, KJE ...), se unirá en breve uno nuevo que tendrá su sede en Europa, posiblemente en Alemania o en Gran Bretaña.

SQUARE se instala en Europa

A pesar de las buenas relaciones que mantienen con Sony, Square ha anunciado que va a instalar una filial en Londres para distribuir sus productos en toda Europa. Parece que la compañía japonesa quiere controlar muy de cerca el lanzamiento de joyas de la categoría de Final Fantasy VIII, Parasite Eve y otras muchas que os mostramos en esta página.

Recientemente se rumoreaba que Electronic Arts y Square podrían llegar a un acuerdo mediante el cual la compañía americana distribuiría los productos de Square en EEUU y Europa, mientras que Square haría lo propio con los juegos de EA en Japón, pero parece que esta posibilidad se ha desechado, al menos en lo que respecta al territorio europeo. De hecho ya parece confirmado que Square -una de las compañías de software más prestigiosa del mundo-, va a instalar una filial en Londres. Esto, que en principio puede pareceros irrelevante, tiene una gran importancia ya que demuestra que Square va a incrementar su interés por el cada vez más abultado mercado europeo. De esta forma aumentan enormemente las posibilidades de que la práctica totalidad de los lanzamientos que realiza esta compañía en Japón (la mayoría de los cuales no son editados en Europa) lleguen a nuestro país. Estas son algunas de las maravillas de Square de las que ya disfrutan los japoneses. ¿Para cuándo en España?

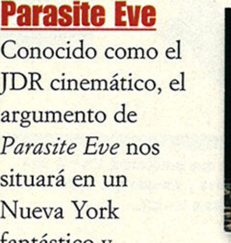




Final Fantasy VIII

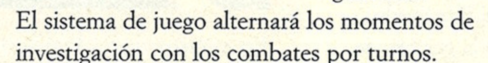
Poco vamos a contaros de este Juego de Rol de acción, salvo que su anterior entrega *FF VII* era genial y que *FFV III* es muy superior en todos los aspectos: la historia, los gráficos, la música... Vamos, que es uno de esos juegos en los que sobran las palabras y por mucho que os contáramos nunca llegaríais a haceros una idea de las maravillas que encierra. Cuando llegue a España os lo compráis. Y punto.





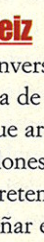
Parasite Eve

Conocido como el JDR cinemático, el argumento de *Parasite Eve* nos situará en un Nueva York fantástico y asumiremos el papel de una oficial de policía que se ve envuelta en una misyteriosa trama de mutaciones genéticas.



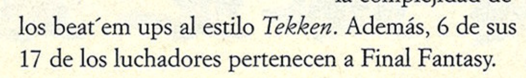
El sistema de juego alternará los momentos de investigación con los combates por turnos.





Ehrgeiz

La conversión directa de la Coin Op que arrasó en los salones hace un año pretende rediseñar el concepto de los juegos de lucha, combinando a la perfección la libertad de movimientos por entornos 3D de *Bushido Blade* con la complejidad de



los beat´em ups al estilo *Tekken*. Además, 6 de sus 17 de los luchadores pertenecen a Final Fantasy.



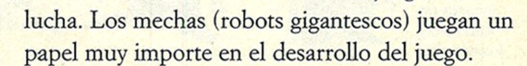
Bushido Blade 2

Uno de los simuladores de lucha más realistas de la historia. No hay barra de energía, ni límite de tiempo: sólo un golpe certero en un órgano vital bastará para vencer. Esta segunda parte presenta más luchadores, un catálogo de armas blancas más amplio y unos escenarios mucho más grandes que los de su antecesor. Muy prometedor.



Xenogears

Otro de sus JDR que goza de una gran popularidad en Japón. Su planteamiento futurista recupera numerosas pautas de los JDR clásicos y los adorna con un sistema de combates por turnos que nos permitirá realizar combos al estilo de los juegos de



lucha. Los mechas (robots gigantescos) juegan un papel muy importe en el desarrollo del juego.



Lágrimas de Mudokon embotelladas

Los chicos de Oddworld -los responsables de que os quedéis pegados a la pantalla jugando con las aventuras de Abe-, han tenido la feliz idea de llevar a la realidad uno de los elementos más divertidos de su último éxito *Abe's Exoddus*. Ni cortos ni perezosos han embotellado una cerveza muy especial hecha a base de lágrimas de Mudokons, la misma cerveza que fabrican los malvados Glukons en el juego. Y no es broma. La cerveza es perfectamente legal, aunque obviamente, esta hecha con cebada y lúpulo. Tiene todas sus etiquetas en regla y los que la han probado dicen que está rica. Nosotros hemos preferido mantener la botella intacta, como recuerdo. Eso sí, Soul Storm no está a la venta.

Este manual sí que tiene gracia

INTRODUCCIÓN

LA LEYENDA DE LOS GOBBOS

EL LUGAR DONDE SE DESCRIBEN A LOS GOBBOS

¿Quiénes son los Gobbos? Examine las antiguas pinturas de la época de su civilización y descubrirá que los Gobbos eran un pueblo de tamaño pequeño y peludo, que se podrían definir educadamente como "jérbicos", de jerbo. Y ¿qué había de su alma, de su carácter? Un historiador escribió que los Gobbos formaban parte de las civilizaciones más avanzadas de su tiempo, que hacían grandes progresos tanto en ciencia como en literatura, que eran un pueblo cuya inteligencia "brilla como un faro en la noche". Es de subrayar que este mismo historiador era un Gobbo y que, además de cometer numerosos errores gramaticales en su relato, incluso escribió mal la palabra "Gobbo". No, los Gobbos eran un pueblo sencillo, una raza cuyas mayores invenciones eran un desodorante comestible y el Humidificador-Vacuno-Propulsado-por-Viento (Wind-Powered Cow Moistener).

En más de doscientos años de existencia, los Gobbos sólo mandaron a tres de los suyos al colegio, y dos de aquellos fueron devueltos con calificaciones insuficientes. Vale, por tanto, no eran los más finos de la banda. Pero ¿eran amistosos? ¡Por supuesto! Tan amistosos que se solían coger los unos a los otros como mascotas. Pero aunque parezca mentira, su mismo carácter amistoso y su misma bondadosa inocencia pusieron en marcha una cadena de acontecimientos que iban a hacer que los Gobbos cayeran en picado en un destino terrorífico, un destino peor que la muerte, un destino tan espantoso que los que tengan el corazón frágil preferirán sin duda DEJAR DE LEER AHORA...

...aunque en realidad no es tan espantoso...

Si el mes pasado os mostramos el manual de instrucciones de un juego que despertaba la risa por su mala traducción, esta vez os mostramos otro que produce el mismo efecto pero por la genialidad de lo que en él se cuenta. Se trata del manual del *Croc*, desternillante desde la primera sílaba. Así, por ejemplo, al describir la historia de los gobbos (los coprotagonistas del juego) podemos leer: *"En más de doscientos años de existencia, los gobbos sólo mandaron a tres de los suyos al colegio, y dos de ellos fueron devueltos por calificaciones insuficientes. Vale, por tanto, que no eran los más finos de la banda. Pero ¿eran amistosos?¡Por supuesto! Tan amistosos que se solían coger los unos a los otros como mascotas".* Incluso las notas a pie de página, desbordan sentido del humor: *"Desde muy lejos, la gente había oído hablar del Rey Rufus el Intolerante y le tenían miedo, nada más que por su nombre. Por supuesto, los gobbos sabían que su nombre completo era Rey Rufus Intolerante a la Lactosa, y por eso sólo le tenían miedo después de tomar un gran tazón de requesón".* Son sólo dos pequeñas extractos de un manual que destaca por su increíble sentido del humor.

El concurso mundial Tekken 3 Ya tiene ganador

Sony organizó en Londres un concurso de ámbito mundial para descubrir quién es el mejor jugador de *Tekken 3*. Cada país había realizado una selección previa para elegir al candidato que optaría a tan preciado galardón y, en representación española, fue el alicantino Juan Caballé. Nuestro representante luchó con maestría, pero no pudo evitar que el británico Ryan Hart se hiciera con la victoria.
Ryan jugó con el luchador Paul, quien le permitió llevarse los 5.000 dólares del ala que estaban reservados para el Campeón.
Enhorabuena a todos.



El británico Ryan Hart se llevó 5.000 dólares por demostrar sus habilidades con *Tekken 3*. Para que no tengáis que hacer la cuenta, todos estos dólares son unas 750.000 pesetas.

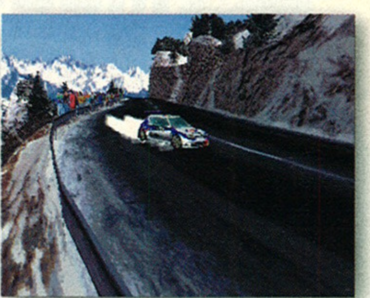


El campeón español, Juan Caballé, de Alicante, no pudo alzarse con la victoria, pero al menos se ganó el privilegio de aparecer en Playmanía.



V RALLY 2 en la parrilla de salida







La esperadísima secuela de *V Rally* va cobrando forma poco a poco, y casi cada mes se conoce algún dato nuevo sobre este emblemático título. Por el momento se sabe que entre las nuevas posibilidades de este juego van a destacar las deformaciones de los vehículos (que incluso se ensuciarán con el polvo, el barro y el humo), las animaciones de los pilotos, los desperfectos mecánicos (discos de freno que se recalientan, explosiones en el tubo de escape...) o la escuela de rallies que os permitirá aprender todos los secretos de los mejores pilotos. Además ofrecerá un total de 92 circuitos distribuidos por doce países, 20 vehículos oficiales del campeonato World Rally Championship de 1999 (sin contar los coches ocultos), seis modos de juego distintos, modos multijugador con capacidad para cuatro personas simultáneamente y... ¡¡tachaaan!! un completísimo editor de circuitos.
Infogrames nos ha comunicado que espera tenerlo listo para finales de junio, pero nosotros, que somos muy impacientes, ¡¡lo queremos ya!!

TOMB RAIDER II: producto del milenio

Tomb Raider II ha recibido el galardón de Producto del Milenio, premio que otorga el Design Council británico. Al parecer, el juego de Core ha sido elegido por las excelencias que ha demostrado en el campo de la tecnología y la comunicación.
El propio Tony Blair -Primer Ministro Británico-, se ha alegrado con la elección, pues quiere demostrar al mundo que Gran Bretaña está a la vanguardia de la creatividad en Europa.

Los más vendidos

(del 1 al 15 de febrero)

FIFA '99	COLIN McRAE RALLY	CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	SOUL BLADE (PLATINUM)	TOMB RAIDER III	RESIDENT EVIL (PLATINUM)	HERCULES	GRAN TURISMO	MICKEY'S WILD ADVENTURE (PLATINUM)	CRASH BANDICOOT 3
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

*Lista facilitada por

Los más alquilados

(del 1 al 15 de febrero)

FIFA '99	TEKKEN 3	TOMB RAIDER III	CRASH BANDICOOT 3	MEDIEVIL	NBA LIVE '99	COLIN McRAE RALLY	TOCA TOURING CAR 2	MOTO RACER 2	GRAN TURISMO
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

*Lista facilitada por


LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2 TM
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail.
Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM

Memoria y Control
en el mismo lote

Guillemot, empresa distribuidora de periféricos, ha puesto a la venta un nuevo pad digital para PlayStation, llamado Digital Station Shock 2.

El diseño del mando es muy similar al del Dual Shock, pero sin los dos sticks analógicos. Incorpora, además de la cruceta direccional, los botones de acción tradicionales más una opción de turbo.

Sin embargo, lo más llamativo de este mando es que pese a ser un mando digital sí tiene la función vibratoria del Dual Shock gracias a dos potentes motores. El precio del mando es de 3.000 pesetas, pero también podemos aprovechar y adquirirlo conjuntamente con una tarjeta de memoria de 1 Mega al precio conjunto de unas 3.800 pesetas.

De esta misma ventaja pueden aprovecharse quienes quieran comprar el pad analógico de Guillemot, el Analog Station Shock 2, que tiene un precio de 4.500 pesetas de manera independiente y que, con la tarjeta de memoria cuesta unas 5.300. pesetas.

La tarjeta de memoria por separado tiene un precio de 1.800 pesetas.

PLATINUM

Moto Racer



Electronic Arts pondrá a la venta en marzo la versión Platinum de Moto Racer, un juego de motos que cuenta con la atractiva peculiaridad de mezclar las Superbikes y las motos de Moto Cross. Los campeonatos combinan las dos modalidades, aunque los circuitos serán muy diferentes cuando corramos con uno u otro vehículo.

Una buena noticia para los seguidores de las motos, ya que no hay demasiados títulos sobre esta temática.

Total Drivin



Este título de Ocean saldrá la venta también en marzo distribuido por Infogrames. Es un arcade de velocidad con un inmenso plantel de vehículos a elegir y un buen puñado de circuitos diferentes. Se presenta como un juego largo y divertido, aunque un poco alejado de los simuladores más realistas y con un planteamiento gráfico más pobre.

Powerline: Sony atiende mejor a sus clientes

Desde 1995 PlayStation cuenta con un servicio gratuito de atención al cliente que se encarga tanto de problemas técnicos como de consulta de trucos, el Hotline. Sin embargo, el aumento del número de consultas ha conseguido que este servicio se haya quedado pequeño.

Con el objetivo de dar un mejor servicio al consumidor, Sony va a poner en marcha a primeros del mes de marzo un nuevo número que funcionará simultáneamente con el Hotline y que se llamará Powerline.

Esta línea de atención al cliente está gestionada por un sistema informático en el que la selección de los contenidos se hace mediante la voz o marcando el número de la opción deseada. En el Powerline habrá trucos de juegos, novedades y lanzamientos, así como un buzón de sugerencias donde poder dejar mensajes. Apuntad los teléfonos:

HOTLINE: 902 102 102 (Sólo para llamadas técnicas y averías).

POWERLINE: 906 333 888

(Sólo para llamadas relativas a juegos, trucos y lanzamientos).



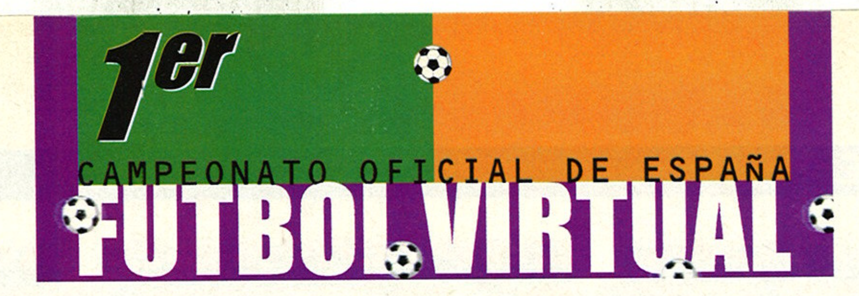
Calendario de lanzamientos

	L	M	X	J	V	S	D
Febrero	15	16	17	18	ACTUA POOL	20	21
	AKUJI	23	24	25	GRANSTREAM SAGA BICHOS	27	28
Marzo	1	2	3	4	RALLY CROSS 2 SHANGHAI T. VALOR POPULOUS	6	7
	8	9	10	11	X PROGRAMMERS RETRO FORCE ROLLCAGE	13	14
	15	16	17	18	G. DOMINATION PRO 18 MONACO GP TOMB RAIDER II	20	21
Estas fechas son aproximadas	22/29	23/30	24/31	25	NHL FACE OFF '99 RUNNING WILD	27	28

Doy fe: hay ratas

Las prisas, las escasas horas de sueño y los ratones que pueblan la redacción, han sido los culpables del primer error en la historia de Playmanía (os podemos prometer y prometemos, que no será el último). Y no es que seamos perfectos (casi) pero que pusiéramos que Gaelco es una compañía japonesa cuando sabemos perfectamente que es más española que la tortilla de patatas y que está especializada en máquinas recreativas (como el glorioso arcade Carlos Sainz), clama al cielo. Todo esto nos hace pensar en la existencia de una conspiración ratonil que pretende introducir pequeños errores en nuestros artículos. Desde aquí pedimos perdón y aprovechamos la ocasión para pedir presupuesto para raticida. Perdón.








POR FIN HA LLEGADO EL 1er CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL

Y con él, ha comenzado una nueva era: la era del fútbol virtual. Al fin, los pichichis virtuales tenemos una competición oficial en la que demostrar que somos los mejores. Aunque claro está, al final sólo uno podrá declararse Campeón Absoluto.

ORGANIZACIÓN

El 1er Campeonato Oficial de Fútbol Virtual, que se celebra del 1 de marzo al 15 de junio, está organizado por **COEVYS**. Una nueva empresa, creada para este fin por profesionales expertos del sector del videojuego, que está dispuesta a convertir el Campeonato en el acontecimiento informático y deportivo del 99.

PREMIOS

Para ello, ha puesto en juego más de 5 millones de ptas. en premios. El Campeón Absoluto se llevará una buena prima: nada menos que 1 millón de ptas. para él solito. Habrá muchos premios para el resto de los ganadores. Y más de 1.000 regalos se sortearán quincenalmente entre los participantes durante todo el Campeonato.

TERRENOS DE JUEGO

Los que queráis luchar por ellos, además de por el orgullo de ser el 1er Campeón de España, podréis hacerlo desde vuestro ordenador o videoconsola con cualquiera de los simuladores de fútbol que utilicen la Liga como sistema de competición.

COMO PARTICIPAR

Para participar, lo primero que tenéis que hacer es inscribiros. Sólo así conseguiréis el preciado Carnet Oficial de Participante que os dará derecho a competir y a participar en los sorteos.

Podéis hacerlo por teléfono, por correo o a través de internet y os enviarán el Pack Oficial que incluye las normas y reglamento, el calendario y además, vuestros primeros regalos. Aunque también podéis comprar el pack directamente en kioskos y tiendas.

VUESTRO EQUIPO

Una vez inscritos, cada uno ha de elegir al equipo de Primera División con el que quiere participar. Con él jugaréis un mínimo de 4 partidos por semana (de 2 tiempos de 4 minutos cada uno).

LA CLASIFICACIÓN

Los resultados debéis comunicarlos a la Organización a través de cualquiera de los sistemas que os indicaremos para establecer así la clasificación, archivándolos en un disquete o memory card para que luego puedan verificarse notarialmente. Habrá un Campeón Provincial para cada categoría (junior y senior), que pasarán a la final Regional y sus ganadores jugarán la Final Nacional.

INFORMACIÓN

Los que queráis recibir más información podéis llamar al 902 203 902 y si os queréis inscribir ya en el Campeonato, lo podéis hacer llamando al 902 488 488 (Servicio Venta de Entradas Caja Madrid) o visitando la web: http://www.coevys.es

Campeonato organizado y registrado por:



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR™ SOLID

Un juego que hará historia

En unos tiempos en los que las secuelas dominan el mercado de los videjuegos, encontrar un título que rompa los moldes establecidos se convierte en una tarea bastante complicada. Afortunadamente, siempre hay alguna compañía -en este caso Konami-, que es capaz de ofrecer algo tan sumamente revolucionario como este genial *Metal Gear.*

Gran parte del éxito de *Metal Gear Solid* reside en la minuciosidad que la gente de Konami -con Hideo Kojima al frente-, ha puesto en el desarrollo de este título. Buena prueba de ello, por citar sólo un par de ejemplos, son los seis años que se han invertido en su desarrollo (cuando lo normal son 18 meses) o los estudios que se han realizado de todas las armas que aparecen en el juego y que corresponden a modelos reales. Todos estos esfuerzos, no muy habituales en el mundo de los videojuegos, tenían como único objetivo crear el juego más realista y cautivador de la historia... y a fe que se ha conseguido.

El argumento de «Metal Gear», más propio de cualquier superproducción cinematográfica que de un videojuego, nos sitúa en una

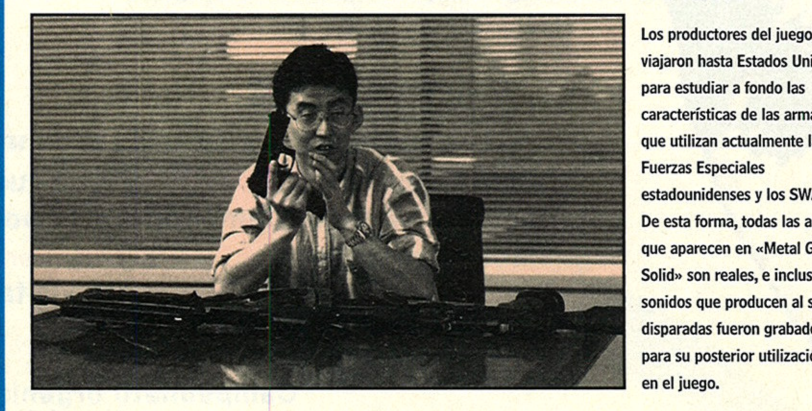


base nuclear tomada por un grupo de terroristas que han amenazado con desatar el holocausto nuclear si no se cumplen sus peticiones.

Ante esta situación de alarma, el gobierno recurre a Snake, el único supersoldado cualificado para poner fin a esta peligrosa situación. A partir de aquí, el elaborado argumento del juego será capaz de hacernos sentir como el auténtico protagonista de esta "película", en la que también encontraremos a numerosos e importantes personajes secundarios y en la que deberemos afrontar infinidad de variadas situaciones.

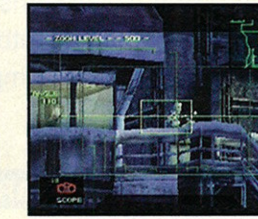
Pero la genialidad de este título radicará en su realista sistema de juego, en el cual lo principal no será acabar con los enemigos sin ton ni son, sino que deberemos andar con sumo sigilo, evitando en la medida de los posible que nos detecten tanto los terroristas como las numerosas cámaras de vigilancia que estarán repartidas por todos los escenarios. De esta forma, en lugar de disparar a las primeras de cambio, deberemos estudiar el comportamiento de cada uno de

Cuidado hasta el más mínimo detalle



Los productores del juego viajaron hasta Estados Unidos para estudiar a fondo las características de las armas que utilizan actualmente las Fuerzas Especiales estadounidenses y los SWAT. De esta forma, todas las armas que aparecen en «Metal Gear Solid» son reales, e incluso los sonidos que producen al ser disparadas fueron grabados para su posterior utilización en el juego.

Aunque deberemos tratar de utilizar nuestras armas lo menos posible, en ocasiones no nos quedará otro remedio...



Entre nuestro equipamiento encontraremos unos sofisticados prismáticos con zoom incluido.

Muñecos casi reales



Es tal la fiebre que «Metal Gear Solid» está despertando en los países donde ha sido editado -es decir, en todo el mundo salvo en España, cuyo lanzamiento se ha retrasado (afortunadamente) para su traducción al castellano-, que en Estados Unidos se ha puesto a la venta una serie de muñecos con las figuras de los protagonistas. Como veis, hasta estos muñecos ofrecen una calidad impresionante. Y es que Konami está poniendo una especial atención a todos los productos que estén relacionados con su juego.



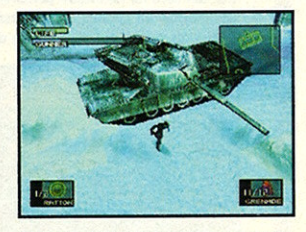
Esta apasionante aventura de acción será editada en castellano a principios de abril. Os podemos adelantar desde ya que será uno de los mejores juegos que se hayan visto jamás en PlayStation





Aparecerán muchos personajes secundarios de gran importancia en el desarrollo de la historia.





El seguimiento de la acción por parte de las numerosas cámaras será absolutamente cinematográfico.





nuestros enemigos para tratar de sorprenderlos por la espalda y, si es posible, acabar con ellos en una lucha cuerpo a cuerpo.

En este sentido, se ha cuidado "in extremis" el grado de realismo ya que, por ejemplo, si pisamos un charco, haremos ruido y alertaremos a los soldados.



Esto no evitará, sin embargo, que en otras situaciones verdaderamente complicadas debamos hacer uso de nuestro potente arsenal. ¡Y qué arsenal! Pistolas, fusiles y otros tipos de armas, además de visores de infrarrojos, telecomunicadores...



Si a todo esto le unís unos gráficos y unas animaciones impresionantes, una banda sonora de lujo y una ambientación, sencillamente, única, entenderéis porqué todo el mundo coincide en afirmar que «Metal Gear Solid» será -es- uno de los mejores juegos de todos los tiempos.



Banda sonora



La banda sonora que acompaña al juego tiene una calidad tal, que incluso se ha editado un CD con todos sus temas. Este compacto ya se encuentra a la venta en nuestro país (¡curioso, antes incluso que el propio juego!), y su precio es de 1.690 pesetas. Seguro que, tarde o temprano, acabaréis comprándolo. Al tiempo.



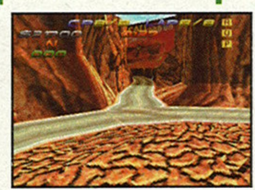
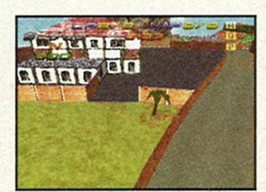
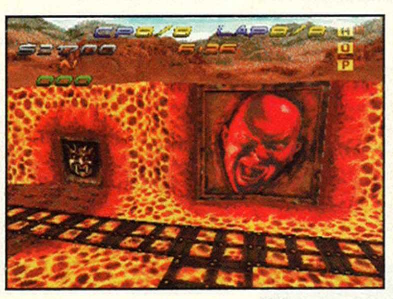
Premium Pack

Esto es ya para nota. Simultáneamente a la salida del juego en España, se pondrá a la venta este pack especial en el que, además del juego (que ocupa 2 CDs, por cierto), podréis encontrar: una camiseta, una chapa identificativa (de esas que se cuelgan del cuello tipo Rambo), un libro explicativo de cómo se hizo «Metal Gear» con fotografías e ilustraciones y una "demo" del juego «Silent Hill», otro de los bombazos que nos tiene preparado la compañía japonesa. 13.900 pesetas tendrán la culpa.



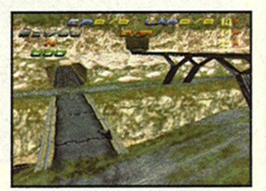
La otra forma de

Atropella cuanto puedas


SCI tan sólo ha facilitado pantallas de los escenarios sin coches, pero el aspecto de estas imágenes presagian algo bueno de verdad.

En la versión original para PC se obtenían puntos atropellando a gente. En la versión para PlayStation las personas serán sustituidas por zombies y otros entes.







Los circuitos serán largos laberintos 3D con varios caminos a elegir. El tiempo es el principal problema, pero acabando con los rivales lo compensaremos.

Estas imágenes corresponden a la versión del juego para PlayStation que, como veis, poco o nada tendrá que envidiarle a la de PC.

Al ponerte frente un juego de coches parece que el objetivo ineludible es ganar una carrera. Sin embargo, cada vez hay más juegos de conducción

En cuanto pensamos en el tema de los juegos de coches que no son de carreras nos vienen a la cabeza títulos como *Twisted Metal*, *Auto Destruct* o *Crime Killer*, juegos que consisten en destruir rivales de todo tipo. Eso sí, estos arcades podían haber cambiado los coches por cualquier otro tipo de vehículo sin que su estilo de juego se hubiera modificado.

La aparición de *Grand Theft Auto* aportó elementos nuevos al tema: podíamos robar coches... y atropellar peatones. Obviamente, este juego despertó la polémica. Su planteamiento gráfico no era nada realista, pero sentó las bases para un nuevo subgénero dentro de la velocidad. Y éstos serán los siguientes pasos en la evolución:

Carmageddon, la polémica en estado puro. Una manera de disfrutar de la conducción puede ser la de, simplemente, arrasarlo todo... incluidos peatones. SCI no se cortó un pelo a la hora de hacer el arcade de carreras más violento de todos los tiempos en PC y ofreció el pretexto perfecto para que los detractores de los videojuegos pudieran explayarse a gusto. El anuncio de su lanzamiento en PlayStation podía haber avivado la polémica. Sin embargo, sus creadores se han adelantado a aclarar que esta versión sustituirá a las personas por zombies y la sangre por un líquido verde. Por lo demás, *Carmageddon* va a seguir la premisa de las versiones PC ofreciendo acción de la buena a los mandos de brutales vehículos. En teoría



CARMAGEDDON

ver la velocidad

que nos plantean retos más originales... y controvertidos. Máximos exponentes de esta nueva tendencia van a ser los futuros *Carmageddon* y *Driver*.

es un juego de carreras, pero si nos dedicamos a destrozar a otros participantes podemos olvidar eso de tener que llegar los primeros... ¡podemos ser los únicos en llegar!

En el mes de abril podremos comprobar hasta qué punto los de SCI han suavizado el tema, pero su mero planteamiento ya puede originar polémicas.

Driver, conduce para la mafia.

Siguiendo el argumento de *Grand Theft Auto*, Reflections (los responsables de la saga *Destruction Derby*) han desarrollado un título que puede convertirse en uno de los bombazos del año. Asumiremos el papel de un joven policía infiltrado en una organización mafiosa que, para ganarse la confianza de sus jefes, ha de cumplir más de 30 misiones como correo. Se nos puede ordenar seguir a un coche, trasladar a un capo importante evitando que nos sigan o hacer de chófer en un atraco a un banco.

Pero dejando a un lado el argumento, lo cierto es que el sistema de conducción resultará tremendamente espectacular -como de película-, y nos permitirá realizar maniobras de auténticos especialistas.

Driver presentará un aspecto gráfico de los que tiran de espaldas, con coches detallados hasta el límite y escenarios 3D con más de 30 kilómetros. Podremos arrasar con los elementos de las calles y, por supuesto, colisionar con los todos los coches que nos encontremos.

Si nada falla, *Driver* estará a la venta en abril.

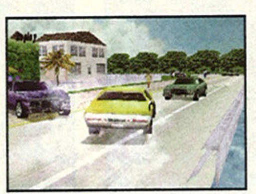
Persecuciones de película



El juego tendrá un diseño tridimensional y nos trasmitirá la sensación de estar viviendo una persecución real. Apasionante, de verdad.

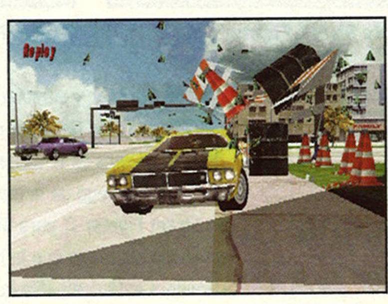


Las espectaculares persecuciones tendrán lugar en las calles reales de ciudades tales como San Francisco, Miami, Nueva York o Los Ángeles.









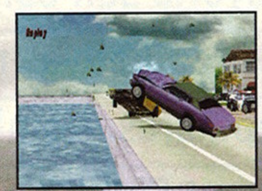
Los coches sufrirán todo tipo de deformaciones en los choques. Si habéis jugado a *Destruction Derby 2* sabéis que los de Reflections saben mucho de esto.



Aunque sólo hemos podido jugar una demo con un nivel, os podemos asegurar que *Driver* os hará vivir una experiencia única, jamás vivida en una consola.







DRIVER

Lucha made in CAPCOM®

Diversión multiplicada por cuatro



Darkstalkers 3


Marvel Vs Street Fighter


Street Fighter Alpha 3


Street Fighter Collection 2

Capcom es una de las pocas compañías que continúa produciendo juegos de lucha en 2D, de los cuales, la mayoría son conversiones de sus recreativas más populares. Nombres como *Street Fighter* o *Darkstalkers* tienen ya un puesto de honor en el Olimpo de los beat´em ups, y en los próximos meses recibiremos cuatro nuevas entregas de estas sagas a las que muchos consideran como las mejores en su género.

El primer y demoledor éxito de Capcom en el género de la lucha en las consolas llegó de la mano de Street Fighter II para Super Nintendo, un juego que le ha servido a esta compañía como base para muchas de sus producciones posteriores.

De hecho, como veis, la especialidad de Capcom son la sagas y aunque *Darkstalkers* y los personajes de la Marvel han visitado ya en numerosas ocasiones las consolas, sin duda alguna la más explotada es la serie *Street Fighter.*

Ésta, a su vez, se divide en dos "sub-sagas", la normal y la Alpha, en la que Ryu y compañía combaten con unos añitos menos. Dentro de esta segunda línea podremos ver dentro de muy poco *Street Fighter Alpha 3,* que vendrá repleto de novedades.

La primera y fundamental será la reducción de los tiempos de carga entre combate y combate, lo que agilizará notablemente el desarrollo de las partidas. También incorporará nuevos luchadores y recuperará a otros que no aparecían en los juegos de la serie desde hacía bastante tiempo. Sin duda alguna, promete ser el mejor *Street Fighter* de la historia.

De igual modo, aprovechando el tirón de esta saga, va a aparecer *Street Fighter Collection II,* el segundo volumen recopilatorio que incluirá tres *Street Fighter II* editados con anterioridad.

Su otra gran saga, aunque algo desconocida en nuestro país, es *Darkstalkers.* En ella, los seres de la noche y los monstruos clásicos son los principales protagonistas, y entre ellos encontraremos, entre otros, un hombre lobo, un vampiro o un clon de Frankenstein. El sistema de juego es muy parecido al de cualquier *SF,* aunque su tétrica ambientación y su fino sentido del humor le confieren una personalidad propia.

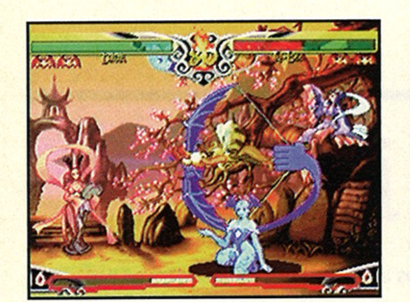
La otra gran pasión de Capcom son los "crossovers", es decir, títulos en los que se combinan personajes de distintos juegos. Dentro de esta modalidad vamos a poder disfrutar de *Marvel Super Heroes Vs SF,* que, como muchos sabréis, supone el segundo encuentro del universo Marvel con la fauna de *SF.*

Desde luego, los seguidores de Capcom tienen ante sí una oferta irresistible.



Darkstalkers 3

Los luchadores más monstruosos













Darkstalkers 3 es uno de los juegos de lucha más prometedores de la temporada. Su tremenda jugabilidad, sus terroríficos luchadores, sus numerosos guiños cómicos, su elevado número de golpes y la existencia de tres golpes especiales (como mínimo) por luchador van a conseguir que este juego por fin alcance en nuestro país el reconocimiento que se merece. Su fecha de salida está prevista para finales de marzo.

SF Alpha 3

Tres veces bueno

El nuevo *SF Alpha* contará con un buen número de mejoras a nivel gráfico (como por ejemplo, efectos de luz 3D y unas fluidas animaciones) y presentará un total de 31 luchadores y tres sistemas de lucha distintos que recogerán todas las posibilidades de los *Street Fighters* anteriores. Saldrá a finales de abril.









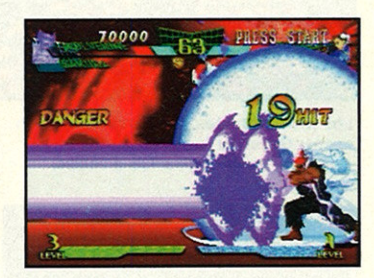
Marvel Vs SF

Contra los superhéroes





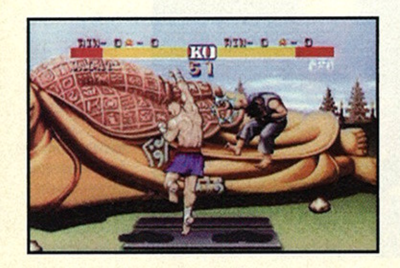




Los combates se disputarán entre los personajes de *SF* y los más famosos superhéroes de los cómics (Spiderman, Hulk, el Capitán América...). Promete reunir toda la jugabilidad del sello Capcom con la espectacularidad inherente al universo Marvel. Si te interesa, tendrás que esperar hasta finales de abril.

SF Collection 2

La segunda recopilación de los SF clásicos.







El título más emblemático de la saga *Street Fighter* es, sin duda alguna, *SF II*. De este juego salieron numerosas versiones, las cuales ha recopilado Capcom en esta segunda colección. Estas versiones son: el *SF II* original, la versión *SF II Champion Editon* (en la que Bison, Vega, Sagat y Balrog son seleccionables desde el principio) y *SF II Turbo Hyper Fighting*, versión que presentaba nuevas y disparatadas magias para todos los luchadores. Disponible a finales de marzo.

Bichos

Las hormigas entran en juego

Bichos ha llenado las pantallas de los cines de color, humor y fantasía y quiere repetir en los circuitos de nuestra PlayStation con un arcade tridimensional basado en los personajes, escenarios y situaciones de la película. Le sobra calidad para triunfar.



Los protagonistas de la película están presentes en el juego: nuestra tarea principal es encontrarlos a todos.



A estas alturas todos debéis haber visto la película de Disney Bichos. Si no es así, no perdáis más el tiempo y corred al cine: os lo vais a pasar como enanos. Y cuando hayáis disfrutado de la versión cinematográfica, descubriréis que este videojuego sigue las líneas maestras del film de Pixar con total fidelidad.

Partimos de que las escenas introductorias de cada fase están extraídas de la película (aunque ofrecen una menor calidad, lógicamente) y de que la banda sonora es exactamente la misma. Después descubrimos que los escenarios 3D sobre los que discurre la historia son calcos de los de que podemos ver en la gran pantalla, igual que el amplio plantel de personajes, tanto principales como secundarios. Hasta el argumento, con algunos añadidos para aumentar la acción, sigue al pie de la letra el de la película.

Con estas premisas os podéis imaginar que estamos ante un juego de una catadura gráfica impecable y que promete diversión a raudales.

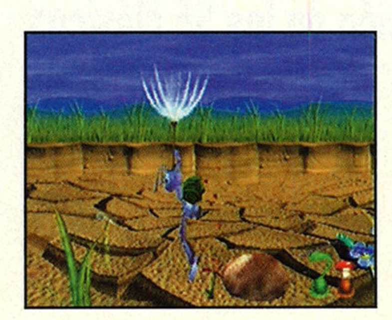
Lo de la calidad gráfica lo podéis comprobar vosotros mismos viendo estas pantallas. Y en cuarto al movimiento de los protagonistas os podemos asegurar que también os va a dejar totalmente impresionados.

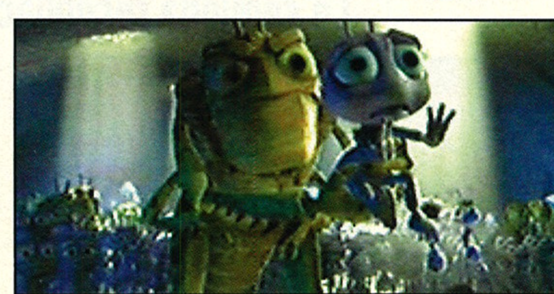
A LA HORA DE JUGAR nos toca manejar a Flik, la hormiga protagonista de la historia a la que se le ha encargado la misión de encontrar a un grupo de bichos grandes y fuertes capaces de hacer frente a los saltamontes que amenazan la colonia.

Nuestro héroe deberá moverse por los escenarios 3D cumpliendo distintas misiones, que unas veces consistirán en salir de un laberinto y otras en localizar ciertos personajes u objetos. El caso es que los escenarios suelen ser muy amplios y en ellos se ocultan un montón de ítems diferentes que ayudarán a Flik en su tarea, como semillas y letras que nos proporcionarán energía o vidas extra.

Pero de todos estos ítems los más importantes son unos objetos especiales que permiten que Flik haga crecer diferentes tipos de plantas que, si activa y mueve con astucia, le abrirán

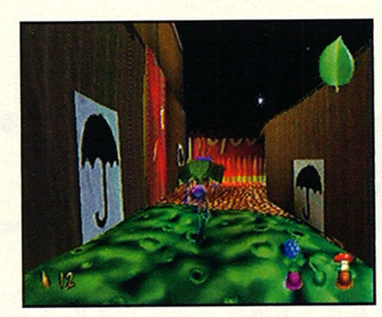






Antes de cada fase disfrutaremos de una escena introductoria extraída directamente de la película.









nuevos caminos en los mapeados.

LA FACETA DE INVESTIGACIÓN está muy desarrollada, de modo que habrá niveles que acabaremos en pocos minutos, pero de los que no habremos descubierto ni una mínima parte de su potencial. De hecho, podremos volver a los niveles anteriores tantas veces como queramos. Y es que intentar completar un nivel es una tarea titánica.

Así, el juego es una sucesión de retos de habilidad en plan disparar a los bichos malos, y retos de inteligencia en forma de puzzles.Sin ser un juego demasiado complicado hay veces que nos pone las cosas difíciles.

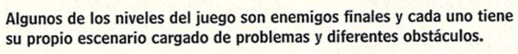
Bichos te empuja a averiguar qué viene después, pero también es cierto que algunas fases se hacen un poco pesadas, sobre todo cuando son laberintos largos que nos obligan a pasar varias veces por el mismo sitio.

De todos modos, su explosión de color, el dinamismo del protagonista, la variedad de situaciones y su impecable aspecto técnico hacen de este *Bichos* uno de los mejores arcades 3D para PlayStation. Con permiso de *Spyro de Dragon*, aunque éste último es mucho más fácil.

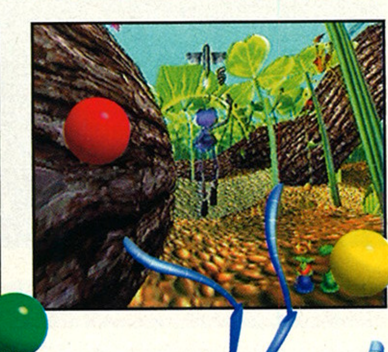


Al no ser un juego excesivamente complicado sabrá divertir a todo tipo de jugadores, desde los más inexpertos a los que ya saben de qué va esto de los juegos de acción en 3D.





Algunos de los niveles del juego son enemigos finales y cada uno tiene su propio escenario cargado de problemas y diferentes obstáculos.





Estas semillas tienen truco

En todos los niveles encontraremos unas semillas grandes de las que, al pisarlas, brotan distintas plantas: puede ser una seta trampolín, hojas por las que trepar o flores que proporcionan distintos poderes. Además de arrancar las semillas y transportarlas, podemos cambiar su naturaleza (gracias a ítems especiales) para adaptarlas a nuestras necesidades.











En casi todos los niveles es posible encontrar una cosechadora como ésta que maneja Flik. Con ella seremos invulnerables a todos los ataques y podremos cosechar cierto objetos especiales.



Al final de cada fase aparecerá este menú indicándonos el número de objetos especiales que hemos recolectado y los que nos faltan.



BICHOS
Aventura de Acción

Compañía: **Sony/Disney** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloq. - 3 Recom.) Dual Shock

Gráficos **8** Sonido **8** Diversión **7**

- Su parecido con la película.
- Es largo y muy variado.

- Es un poco irregular y algunos niveles se hacen un algo pesadillos.

8

Un gran arcade 3D de preciosa factura gráfica, especialmente pensado para los que busquen juegos variados, largos y no especialmente difíciles.

Monaco Grand Prix

La alternativa en la Fórmula 1



Ubi Soft nos presenta con *Mónaco GP* un simulador de Fórmula 1 capaz de plantear una seria competencia a la exitosa, y hasta el momento intocable, serie *F-1* de Psygnosis

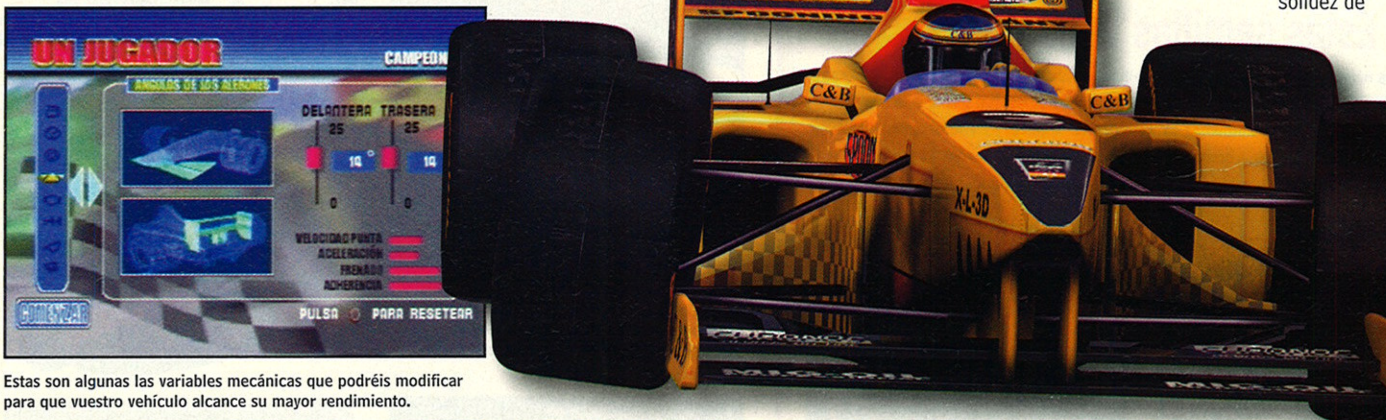
Todos sabemos que PlayStation es uno de los soportes domésticos que ofrece mayor variedad dentro de los juegos de velocidad. Sin embargo, Psygnosis ha establecido un monopolio absoluto dentro del subgénero de la Fórmula 1, presentándonos juegos con licencias oficiales, pilotos y escuderías reales, multitud de opciones mecánicas y un apartado gráfico sumamente atractivo. Por eso, hasta la fecha, ningún otro simulador ha sido capaz de hacerle sombra.

Sin embargo, este *Monaco Grand Prix* de Ubi Soft ha conseguido reunir una serie de cualidades que, en algunos aspectos, le sitúan por encima de *F1´97*, el mejor exponente de la saga de Psygnosis.

POR EMPEZAR POR ALGÚN SITIO, hay que decir que no posee la licencia oficial de la FIA, y por lo tanto, no aparecen ni los nombres reales de los pilotos ni de los circuitos.

Para contrarrestar este efecto negativo, se ha incluido una opción que nos permite editar los nombres de los pilotos, pudiendo así actualizar las escuderías a medida que vayan cambiando. Eso sí, los once equipos y los dieciséis circuitos siguen a pies juntillas los modelos originales del campeonato mundial, por lo que se le puede considerar, a pesar de no tener la licencia oficial, un producto realista. En este sentido, el realismo máximo se alcanza cuando tenemos oportunidad de competir en el circuito de Mónaco, que es, sin duda alguna, el más fiel, elaborado y detallado de todos e incluso de cualquier simulador de Fórmula 1.

Por otra parte, resulta muy complicado decantarse por una única virtud de *Monaco Grand Prix*, ya que el control, la endiablada sensación de velocidad que trasmite o la solidez de



Estas son algunas las variables mecánicas que podréis modificar para que vuestro vehículo alcance su mayor rendimiento.







los vehículos, demuestran que este título de Ubi Soft ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle. Sólo hay una cosa que no nos acaba de convencer, y es la gama de colores empleada en el apartado gráfico que resultan poco realistas.

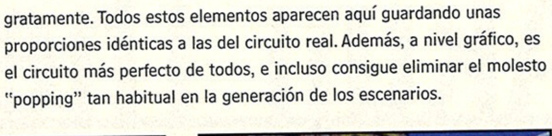
EN ESTE *MONACO GRAND PRIX* no hay nada realmente negativo que reseñar, pero si tuviéramos que buscar algo sería la ausencia de novedades en las opciones mecánicas (y no son precisamente pocas) y de configuración del juego, que son muy similares a las que ofrece *F1 ´98*.

Lo mismo sucede con los modos de juego que, aparte de los típicos Arcade, Contrarreloj, Campeonato y Carrera Individual, no ofrecen nada nuevo a lo que ya estamos acostumbrados a ver.

Son este tipo de carencias las que no permiten que *Monaco Grand Prix* alcance una nota mayor, y las que, por tanto, impiden que supere a la saga de Psygnosis, aunque se queda muy cerca. Además, el *F-1'97* está Platinum...

Mónaco, el mejor circuito de la historia

Cualquiera de vosotros que haya visto alguna vez por la tele el circuito de Mónaco sería capaz de reconocer su cerradísima curva de 180 grados, su característico túnel o sus tramos por ciudad. Pues bien, la fidelidad con la que ha sido reproducido nos ha sorprendido muy gratamente. Todos estos elementos aparecen aquí guardando unas proporciones idénticas a las del circuito real. Además, a nivel gráfico, es el circuito más perfecto de todos, e incluso consigue eliminar el molesto "popping" tan habitual en la generación de los escenarios.











Monaco Grand Prix tiene una opción para dos jugadores simultáneos y también permite participar a cuatro jugadores por medio del cable Link. Como sabréis, os harán falta dos juegos, dos televisores y tres amigos para que la fiesta sea completa.

El atractivo gráfico de este *Monaco Grand Prix* salta a la vista, y en cuanto os pongáis a jugar descubriréis que su control, fácil y fiable, no desmerece de su gran realización técnica, ofreciendo así una inmejorable sensación de realismo en todos los aspectos.



¿Desde dentro o desde fuera?





Monaco Grand Prix nos ofrece seis puntos de vista distintos desde los que poder seguir el transcurso de la carrera. Tres de estas vistas nos presentan un enfoque desde detrás del vehículo, variando sólo la altura de la cámara. Otra nos permite ver el cuadro de mandos y las dos ruedas delanteras desde dentro de la cabina (como si nosotros fuéramos el piloto). La más espectacular de todas se sitúa en el alerón delantero, viendo sólo las dos ruedas delanteras. Por último, desde cualquier perspectiva podemos cambiar a la vista trasera, que nos permite ver la posición de los rivales que nos siguen de cerca. Gracias a ella evitaremos los adelantamientos no deseados.



El efecto de la lluvia sobre el asfalto es uno de los detalles que demuestra el elaborado trabajo de la gente de Ubi Soft en el apartado gráfico.





El juego no cuenta con la licencia oficial de la FIA, pero podemos editar el nombre de los para cambiarlo por el de los pilotos reales.



Akuji The Heartless

Una aventura poco original



En un tiempo en que las ideas originales brillan por su ausencia y en el que muy pocos juegos llegan a ganarse la condición de indispensables, no es raro encontrarse con numerosos títulos que tienden a reproducir las fórmulas innovadoras de los grandes éxitos. Un buen ejemplo de esta tendencia es *Akuji*, obra de Crystal Dynamics que, tras mostrarnos las últimas andanzas del lagarto Gex, se mete de lleno en una aventura al más puro estilo *Tomb Raider*... aunque, lógicamente, con algunas diferencias.

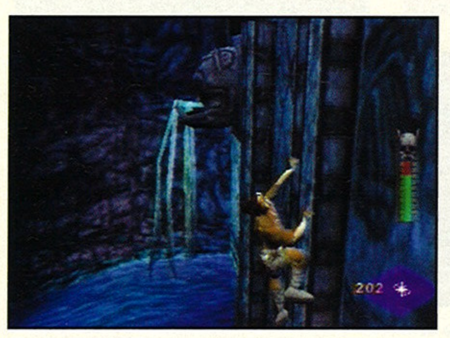
A estas alturas todos sabemos que Tomb Raider es la estrella de las aventuras 3D, y que las andanzas de la señorita Croft han propiciado numerosos clones de dudosa calidad a los que ahora se viene a sumar Akuji, quizás el único de todos ellos que atesora la suficiente calidad como para atraer y divertir a cual quier tipo de usuario.

LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN, es la primera y fundamental diferencia. *Akuji* nos propone sumergirnos en un tenebroso mundo dominado por la magia negra, habitado por seres de la noche y plagado de templos que acogen sanguinolentos rituales. Por eso no resulta extraño que el héroe de la aventura, Akuji, sea un muerto vivente resucitado tras sufrir una escabrosa "operación" a corazón abierto, sin anestesia, por parte de su hermano.

Para ajustarle las cuentas, y vengar así su muerte, tendremos que recorrer un buen número de niveles repletos de saltos, puzzles y objetos escondidos que nos ayudarán a progresar en nuestra peligrosa búsqueda de la paz eterna.

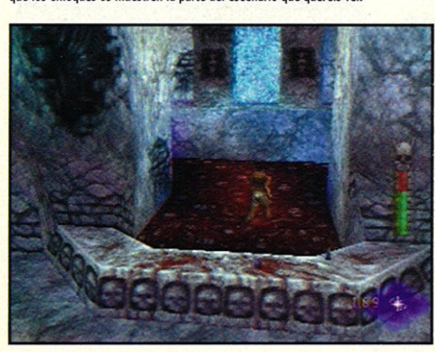
En segundo lugar, el único elemento realmente "novedoso" de *Akuji* es la sustitución de las típicas armas de fuego por variados hechizos de ataque y defensa de espectaculares resultado. El resto de acciones, como saltar, trepar, reptar o incluso el cambio a vista subjetiva, han aparecido en la inmensa mayoría de aventuras 3D.

Por otra parte, los niveles carecen de la profundidad y complejidad de los escenarios de cualquier *Tomb Raider*, casi como si no se hubiese explotado ese concepto tridimensional tan característico y retorcido de las aventuras con la marca Croft, resultando mucho más sencillos en cuanto a trazado y dimensiones, aunque eso sí,



En *Akuji* podréis girar la cámara a vuestro gusto, consiguiendo en todo momento que los enfoques os muestren la parte del escenario que queréis ver.

La mayoría de las acciones que puede realizar el protagonista, ya las hemos visto en otros juegos de este tipo. Como os decimos, no es muy original.













igualmente detallados a nivel técnico e incluso con una mayor solidez y más efectistas juegos de luz.

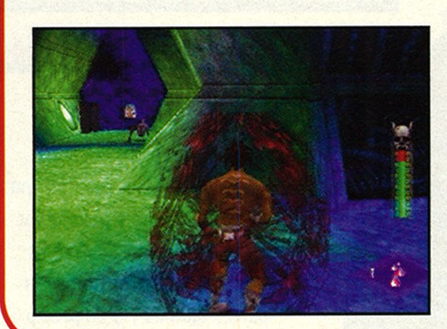
EL PRINCIPAL INCONVENIENTE de *Akuji*, es que la tónica general del juego acaba tornándose repetitiva y monótona, casi como una mera sucesión de escenarios inconexos. Además echamos en falta esas gotas de tensión y emoción que caracterizan a las aventuras de la señorita Lara, porque en *Akuji* no hemos encontrado ninguna situación que nos acelere el pulso (recordad el encuentro con el Tiranosaurus Rex en el primer *Tomb Raider*).

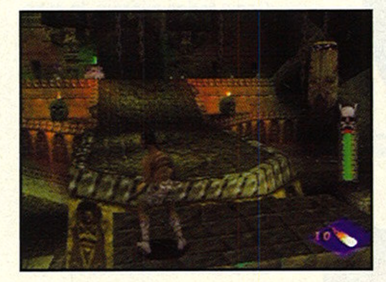
También es cierto que al principio es de esos juegos que te empujan a seguir avanzando para ver qué viene después. Sin embargo, este efecto se va perdiendo, desgraciadamente, con el tiempo. Y para no engañarnos, las animaciones del protagonista tampoco son un prodigio, aunque sabiendo que Akuji es un muerto viviente...

En conjunto, *Akuji The Heartless* es una buena aventura de acción, con una gran realización técnica, pero que no alcanza las cotas de diversión mostradas por la estrella del género.

Cuando la magia es tu mejor aliado

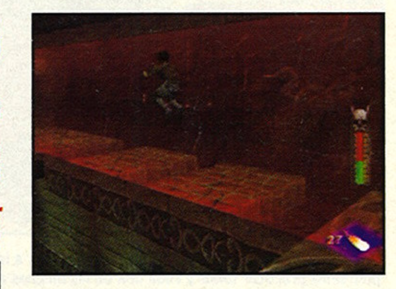
Uno de los aspectos más curiosos de *Akuji* es la posibilidad de recoger distintos ítems con propiedades mágicas. De este modo, por ejemplo, si recogemos unas cuantas calaveras podremos lanzar un tipo de hechizo de ataque. Otros ítems, por el contrario, nos protegerán durante un tiempo limitado de los ataques de los enemigos. Este es quizás el cambio más significativo dentro de este tipo de juegos, aunque también podemos considerarlos los sustitutos de las armas de Lara.



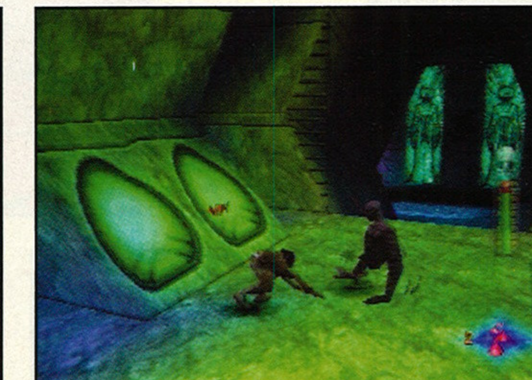




Uno de los elementos que aporta algo de aire fresco al juego, y al mismo tiempo supone una ruptura con su repetitiva mecánica, son los enemigos finales de monstruoso aspecto. En estos enfrentamientos, la libertad de movimientos se ve acotada por un entorno mucho más simple y cerrado.

La calidad gráfica de los escenarios de *Akuji* es uno de los atractivos del juego. Ofrece una solidez y efectos de luz que superan a los de *Tomb Raider*







La mágica ambientación de Akuji nos permitirá ver, y destruir, a unos cuantos seres sacados de nuestras peores pesadillas. Y si no... id a preguntárselo a este medio cuerpo andante.



Tomb Raider II

El mejor de la serie

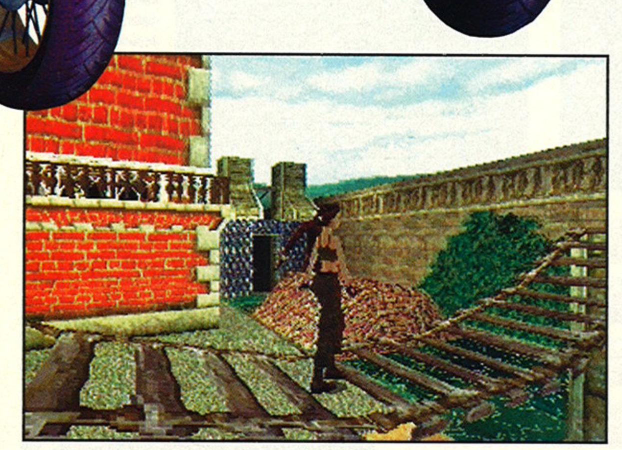
Sin duda alguna, la saga Tomb Raider ha sido una de la mayores responsables del éxito de PlayStation en el mundo. Las pasadas navidades se puso a la venta la tercera entrega de la serie, lo que ha permitido que Tomb Raider II se nos ofrezca ahora en la serie Platinum y se convierta en un título de compra obligada.

La llegada de *Tomb Raider II* a la serie Platinum significa una oferta irresistible para todos los que busquen emociones fuertes, acción y aventura a partes iguales y a un precio inferior al habitual.

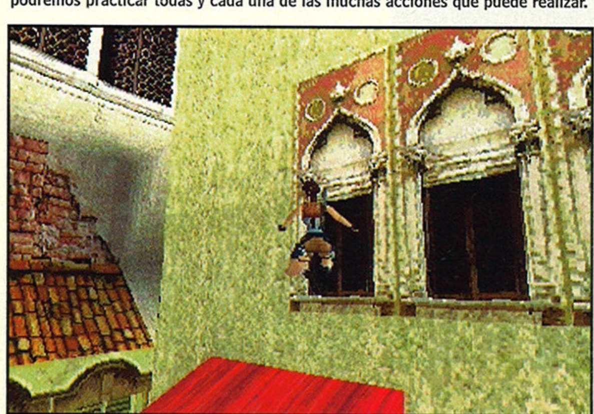
Como todos sabréis, la saga *Tomb Raider* se basa en el enorme atractivo de una protagonista que, aparte de disponer de unos... polígonos muy sugerentes, se destapa como la sucesora femenina de Indiana Jones.

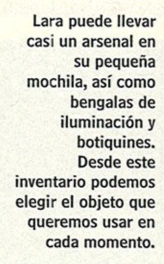
Lara Croft nada, trepa, corre, se desliza, camina sobre el filo de escalofriantes abismos, conduce con igual prestancia una motora por los canales de Venecia que una moto de nieve por montañas heladas. Tan pronto está disparando unas Uzis contra un tigre, como acabando con submarinistas con un fusil acuático o huyendo de un grupo de tiburones ansiosos de probar su sangre. Y además es una chica lista, muy lista, que sabe desentrañar complejos laberintos, encontrar interruptores para abrir puertas secretas y que se orienta a las mil maravillas por las inundadas salas de un barco hundido... Y siempre a la caza y captura de tesoros perdidos desde tiempos inmemoriales y sacudiéndose de encima a cientos de enemigos. Todo ello sobre inmensos y complejos escenarios tridimensionales que ofrecen una total y absoluta libertad de movimientos. Este título que ahora nos ocupa es el mejor juego de la saga.

TÉCNICAMENTE *Tomb Raider II* supera en todos los aspectos a la primera parte al ofrecer más variedad de escenarios, un uso más acertado de la luz y una mayor resolución y firmeza en las texturas. Igualmente, presenta una Lara más estilizada, menos poligonal que se enfrenta a enemigos más variados y que puede ejecutar un montón de acciones diferentes. Pero es más, la tercera entrega de la serie (puesta a la venta estas Navidades) no ha conseguido superar las excelencias de



Una de las opciones del juego nos permite acudir a la mansión de Lara donde podremos practicar todas y cada una de las muchas acciones que puede realizar.





Lara puede llevar casi un arsenal en su pequeña mochila, así como bengalas de iluminación y botiquines. Desde este inventario podemos elegir el objeto que queremos usar en cada momento.





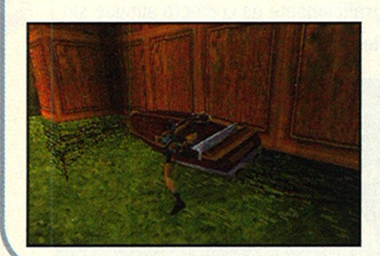


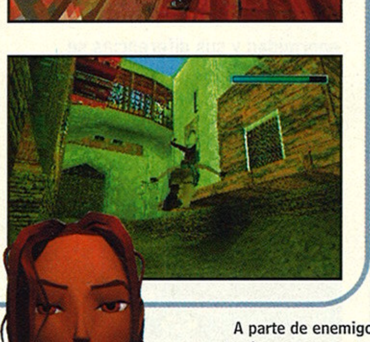
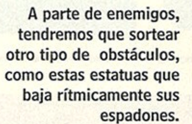


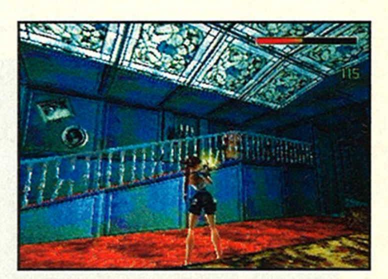
Una chica con muchos recursos

Sin ninguna duda, uno de los puntos más atractivos de toda la saga Tomb Raider es su protagonista. Y no nos referimos exclusivamente al atractivo físico. Lara es uno de los personajes de videojuegos mejor animados que se pueden encontrar y con la variedad de animaciones más amplia. La señorita Croft no sólo salta con exquisita precisión, sino que además puede pilotar varios vehículos, empujar o tirar de bloques, descolgarse de simas, nadar, activar interruptores... Coordinar todas estas acciones será imprescindible en el desarrollo del juego, es más, muchas veces deberemos encadenar varias acciones consecutivas para salir airosos de complicadas situaciones.

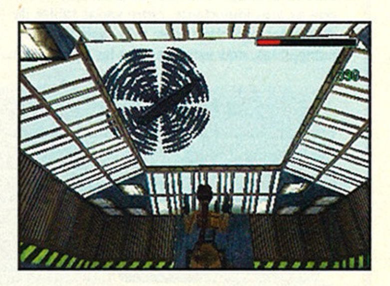




Al sacar un arma, Lara apunta automáticamente al objetivo que esté en su campo de visión: sólo hace falta apretar el gatillo para acabar con él.





A parte de enemigos, tendremos que sortear otro tipo de obstáculos, como estas estatuas que baja rítmicamente sus espadones.

Tomb Raider II, en parte porque las mejoras técnicas no son notables y en parte porque resulta un juego más difícil.

***TOMB RAIDER II* NOS LLEVARÁ A VIAJAR** por medio mundo alternando de manera eficaz y absorbente los niveles donde la habilidad en el salto es lo fundamental con otros donde los enemigos nos atacan por todos los frentes y manda el sonido de las armas.

Esta entrega también presenta los puzzles más complejos de la serie, así como instantes capaces de llevar a la desesperación al más ágil de los jugadores. Para compensar este problema, *TR II* permite salvar en cualquier momento del juego, de forma que, tras conseguir dar un salto larguísimo, agarrarte al saliente, correr para evitar la pared de pinchos que se te vienen encima y sortear unas amenazantes cuchillas, podrás grabar tu avance y evitar tener que repetir esta secuencia dos mil quinientas veces.

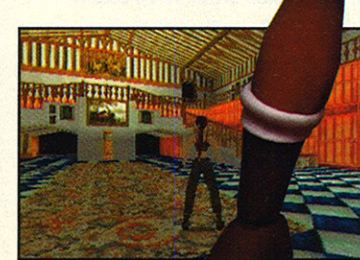
Tomb Raider II es una joya. Un juego irrepetible y una compra obligada tanto para los aventureros como para los seguidores de las plataformas y la habilidad.





Escenarios como el de Venecia son de lo mejorcito que se ha visto en todos los juegos de la saga.

Lara Croft no es sólo el personaje más carismático del mundo de los videojuegos, es la protagonista de uno de los juegos más apasionantes de la historia.




TOMB RAIDER II
Aventura de Acción

Compañía: **Eidos** Precio: **4.990 ptas.**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Memory Card (1 bloque)

Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 10

- El carisma de la protagonista.
- Su genial ambientación.

- Que esté en inglés.
- Algunos deslices gráficos.

10

Un juego genial de principio a fin. Lo tiene todo, acción, plataformas, aventura, tensión... Y con su precio irresistible... mejor que *TR III*.

X PROBOARDERS

A punto de nieve



Podremos elegir entre varios personajes y, lo que es más importante, entre varias tablas de diferentes características: más rápidas, más manejables, más estables para las acrobacias...



Desarrollar un buen juego de snowboard no debe ser nada fácil: hace un par de años proliferaban los juegos del género y ahora Sony se ha quedado con el monopolio gracias a su serie *CoolBoarders*. Y es la misma Sony quien ahora se hace la competencia con un juego semejante a *CoolBoarders 3*: *XProboarders*.

Los dos juegos se parecen una enormidad y sus diferencias se aprecian en la estética, mucho más cuidada y realista en *CoolBoarders*, y en el control, más más intuitivo y complejo en *XProboarders*.

XProboarders no tiene campeonatos, si no cinco pruebas que podemos jugar en cualquier orden y siempre con la posibilidad de que lo intenten dos jugadores simultáneos. En cada prueba (ya sea de velocidad o acrobática) debemos batir las marcas de nuestros rivales y, al quedar campeones en las cinco se abrirán nuevos circuitos. Este sistema, unido a la dificultad de algunas pruebas, hace que el juego sea de los que pican, aunque puede desesperar repetir una y otra vez el mismo descenso sin conseguir la puntuación necesaria. La verdad es que cuando hay que saltar y correr y realizar una acrobacia, todo a la vez, da la sensación de que no tenemos dedos suficientes. El control, aunque complicado, es asequible y gráficamente es correcto aunque sin llegar al detalle de *CoolBoarders 3*.







ACTUA POOL

El camino más corto a la tronera

El mes pasado os hablábamos de *Pool Hustler*, un juego de billar muy completo en cuanto a opciones, pero lento de desarrollo. Pues bien, este *Actua Pool* presenta un número semejante de opciones y posibilidades de juego, y aunque es más simple gráficamente, es más dinámico en su desarrollo y también más fácil de jugar.

***Actua Pool* no tiene un modo de juego basado en apuestas, pero por contra nos permite jugar a más de 14 modalidades de billar con hasta 16 jugadores. Obviamente, jugando tantos el desarrollo es lento, pero con hasta cuatro jugadores resulta muy entretenido.**

El control es sencillo y ofrece un modo tutorial para aprender a realizar jugadas de maestro.

Un juego ameno y divertido para los seguidores del billar.



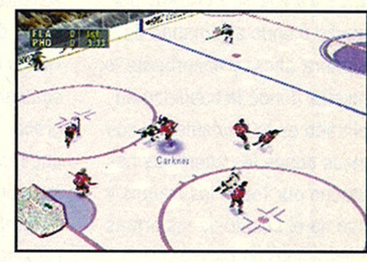
Podremos realizar las acciones habituales en un partida normal, desde cambiar la inclinación del palo, al punto de impacto.



NHL FACE OFF 98

Hielo, patines y goles





Los simuladores de Hockey siguen apareciendo en nuestro país con bastante frecuencia pese a no tratarse de un deporte muy extendido en España. La razón es que se trata de un deporte que se ajusta perfectamente a las exigencias de los videojuegos, que no ofrece excesivas complicaciones en el control y que resulta sumamente rápido. Todas estas virtudes están presente en este *NHL Face OFF'98*.

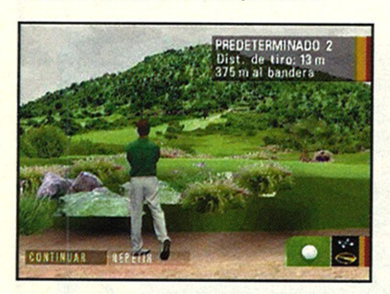
Pese a que se trata de un buen simulador, lo cierto es que no llega a la altura del *NHL ´99* de EA Sports. Igual que éste, presenta todos los equipos y jugadores de la NHL y un número de opciones parecidas, incluida la generación de equipos propios, sin embargo, su apartado gráfico no llega a las cotas de realismo del juego EA y resulta menos completo en cuanto a posibilidades de acción. No es un mal juego, y os vais a divertir con él, pero, puestos a elegir...

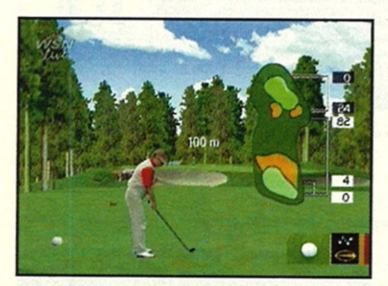


PRO 18

Golf casi, casi de verdad

Este simulador de golf mantiene la mecánica de todos los juegos similares modernos ofreciendo gráficos digitalizados tanto de los campos como de los personajes. Su sistema de control se basa en las barras de fuerza y permite un acceso fácil a los distintos menús (elección de palo, ángulo de golpe) que además son claros y sencillos de entender. Esta claridad de manejo permite disfrutar a tope del juego sin complicarnos la vida. Y, en contra de lo que suele ocurrir, las digitalizaciones no enlentecen el desarrollo. Sólo se hecha en falta una vista del campo más esquemática que muestre la posición de la bola y de los obstáculos. De todos modos es el más jugable de cuantos han aparecido.





Antes de golpear la bola podremos activar unos menús muy claritos que nos mostrarán desde los palos a elegir, a un esquema del campo.



POPULOUS: EL PRINCIPIO

Dioses de la estrategia

La oferta es muy sugerente; convertirnos en dioses. Para conseguirlo sólo tenemos que erigirnos como los chamanes de una primitiva tribu y usar la magia y la inteligencia para conseguir que nuestros fieles se conviertan en una raza fuerte y poderosa capaz de dominar todo el planeta.

Para ello tendremos que superar diversas fases que nos irán proponiendo retos cada vez más complicados. Al principio bastará con que acabemos con una tribu rival descubriendo como atravesar el agua. Luego las cosas se complicarán, aparecerán los predicadores rivales convenciendo a nuestros hombres de que unan a su bando, o las inclemencias del tiempo, o gigantescos ejércitos o... Mil variables distintas a que hemos de enfrentar con astucia. El juego se estructura mediante menús de manejo relativamente sencillo. Podremos seleccionar a los hombres de nuestra tribu para que construyan casas más grandes y procreen, para que edifiquen centros de entrenamiento y se conviertan en guerreros, o mandarles a alisar terrenos, talar árboles, a luchar... También podemos adorar a ídolos para aprender a realizar nuevas construcciones o convocar nuevos hechizos que luego ejecutaremos.

El entorno gráfico está construido totalmente en 3D por lo que además de avanzar el cursor, debemos rotar la cámara para descubrir los elementos ocultos tras montañas o valles. No es un entorno especialmente detallado, aunque resulta suficiente para el desarrollo del juego. Lo malo es que nuestros hombres tampoco cuentan con demasiado detalle y en los fregados donde se enfrentan varias tribus y varios tipos de unidades (guerreros, campesinos, predicadores...) no es fácil seleccionar justo al que queremos, ni siquiera es fácil hacer la selección de todos los hombres de una zona. Todo es cuestión de acostumbrarse, pero en los momentos en los que es necesario reaccionar rápido a veces desespera. También es cierto que algunas misiones se hacen un poco repetitivas, pero el que vayas ganado hechizos y opciones de construcción aumenta el reto.

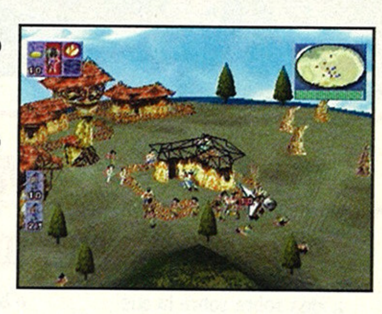
En definitiva, uno de los mejores juegos de estrategia para PlayStation y doblado al castellano.



Podemos mandar a los hombres para que adoren a ídolos como éste. Sus ruegos se transformarán en hechizos para los chamanes.







Con los iconos de la derecha elegimos el tipo de construcción que vamos a levantar.



El menú izquierdo nos permite seleccionar a los hombres según el tipo de actividad.

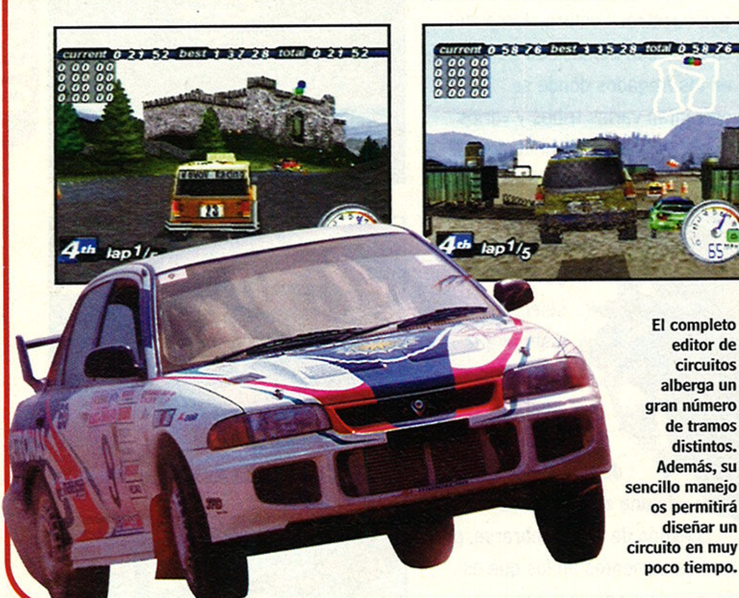


RALLY CROSS 2

¿Quién dijo rally?

Cuando uno empieza a jugar con *Rally Cross 2* lo primero que le viene a la cabeza es ¿de dónde demonios se han sacado lo de Rally?, porque comprobar que no hay ni un sólo modo de juego que nos permita competir en tramos (sólo hay circuitos cerrados), que existen vehículos 4x4 o similares y que competimos contra otros tres coches más, nos hace pensar que este juego no es precisamente de rallies. Además, su descarado enfoque arcade presenta unos circuitos plagados de baches y saltos surrealistas, túneles sacados de las películas de Indiana Jones y charcos en los que sumergir nuestro vehículo. Incluso algún modo de juego nos permite comprobar que de simulador tiene más bien poco, porque circular en sentido contrario al de nuestros oponentes es, cuando menos, curioso. Lo que no significa que no resulte divertido.





También es verdad que esta segunda parte trae una serie de novedades que logran, en su conjunto, que supere sobradamente a su antecesor, como un completo editor de circuitos (quizás lo más destacable de este juego), más vehículos y nuevos modos de juego. Y eso sin olvidar que el diseño de los coches también ha sufrido un portentoso lavado de cara, mostrándonos ahora unos vehículos mucho más realistas y compactos que en el primer *Rally Cross*.

De igual modo, el apartado sonoro ha subido unos cuantos enteros, ya que en su antecesor el único sonido que oímos fue el molesto chirrido de los amortiguadores.

En fin, que si buscáis un juego directo y sencillo, entretenido y fácil de jugar, alejado de los simuladores más rigurosos del tipo *Colin Mc Rae*, *Rally Cross 2* puede ser una opción a tener en cuenta, aunque no por ello la mejor.



El completo editor de circuitos alberga un gran número de tramos distintos. Además, su sencillo manejo os permitirá diseñar un circuito en muy poco tiempo.



Como sucede en la gran mayoría de juegos de rallies, las señales que aparecen en pantalla nos indicarán el trazado de las curvas.



La cámara que muestra el frontal del vehículo os permitirá disfrutar de toda la espectacularidad de los saltos y derrapes. Eso sí, no intentéis jugar desde esta perspectiva.



GLOBAL DOMINATION

Guerreando con todo el mundo

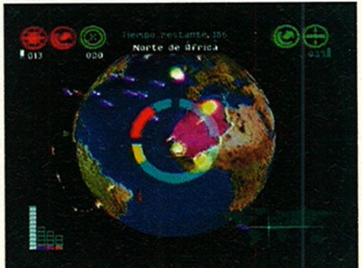
La idea sobre sobre la que descansa *Global Domination* es tan sencilla como someter a todo el mundo con nuestro poder nuclear. Así, el juego nos propone una serie de misiones encaminadas a controlar el planeta con una serie de recursos nucleares de ataque y defensa, escuadrones de cazas, satélites espía y demás lindezas militares para cumplirlas.

Podemos repartirnos el mundo con un amigo y liarnos a lanzar misiles para arrebatarle su parte del planeta, o bien crear nuevas misiones siguiendo una serie de parámetros que nos impone el juego.

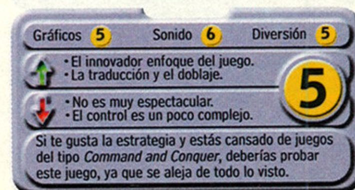
La perspectiva que preside el juego nos muestra el planeta desde el espacio, pudiendo acercarnos, alejarnos y rotar el globo para tener la vista más apropiada según la ocasión.

No es un juego demasiado atractivo a nivel gráfico, pero el hecho de estar doblado y ofrecer un nuevo concepto en el campo de la estrategia lo convierten en un título a tener en cuenta por los seguidores del género.









Marcianos divertidos, pero sosos

RETRO FORCE

Cuando se trata de acabar con una invasión alienígena, lo ideal es relajar los músculo, aferrar fuerte el pad y rezar porque no nos den calambres en los dedos de tanto disparar. Y con Retro Force, es fácil que ocurra. Y es que este mata-mata de Psygnosis nos ofrece acción frenética, un ininterrumpido chorro de enemigos, cambios de perspectiva y una velocidad de juego endiablada. Además, es un shoot'em up de corte clásico basado en un scroll vertical que empuja a nuestra nave hacia arriba, salvo en contadas excepciones. Los escenarios están diseñados en 3D permitiendo que el terreno influya en la acción. Es decir, habrá montañas o edificios que entorpecen nuestro avance, o valles donde se ocultan torretas difíciles de acertar. Además, la acción se desarrolla en tierra y aire por lo que tendremos que disparar tanto a las naves como a vehículos terrestres. Dispondremos de cinco tipos de armas para el ataque aéreo y otras tantas para el terrestre que potenciamos recogiendo distintos ítems.

Las fases son largas y están compuestas por varios. Cada fase se ambienta en una época histórica diferente, desde modernas ciudades a las eras glaciares o épocas volcánicas. Jugar sólo es complicado, pero con dos jugadores simultáneos la cosa se hace más sencilla y entretenida. También hay modos para tres o cuatro jugadores que juegan de manera alternativa.

La jugabilidad es soberbia ya que siempre es fácil ver los disparos enemigos, hay algunos inevitables barullo, pero pocos. Gráficamente muestra buenos juegos de luz, aunque en general resulta un poco soso y oscuro. Sin embargo los enemigos están bien construidos y cada una de las cuatro naves que podemos seleccionar es diferente.



Hay gran variedad de tipos de enemigos, aunque los escenarios son un poco sosos.



Los enemigos finales no suelen ser tan impresionantes como en otros mata-mata.





RETRO FORCE
Shoot'em up
Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1- 4**
Memory Card (1 bloque) · Dual Shock



Gráficos 5 · Sonido 6 · Diversión 6
- Es divertido y fácil de jugar.
- Es muy largo y variado.
- Gráficamente es un poco soso y no demasiado espectacular.

6

Un entretenido mata-mata que gana mucho con la participación de dos jugadores simultáneos, aunque resulta un poco oscuro gráficamente.

A pezuña limpia

RUNNING WILD

Hasta la fecha, ningún arcade de velocidad había sido protagonizado por animales que disputaran las carreras sin ningún tipo de vehículo. Este es el caso de *Running Wild.* En él encontramos los clásicos ítems que aumentan la velocidad de nuestros bípedos animalotes o que nos volverán invencibles durante un corto período de tiempo. Su escueta gama de pistas, 6 y de animales, otros 6, lo convierten en un título de consumo rápido. Además, gráficamente resulta un poco sosete. Sólo el modo para cuatro jugadores a pantalla partida destaca sobre el conjunto de un juego que ni sorprende ni resulta todo lo divertido que cabría esperar.







RUNNING WILD
Aventura gráfica
Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**
Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 4 · Sonido 4 · Diversión 3
- Sustituir vehículos por animalejos.
- El modo para 4 jugadores.
- Tiene pocos circuitos.
- No es demasiado rápido.

3

Running Wild es un juego que carece de las posibilidades propias de este tipo de juegos. Tiene pocos circuitos, lo que disminuye sus posibilidades.

SHANGHAI TRUE VALOR

¡Malditas piececitas!

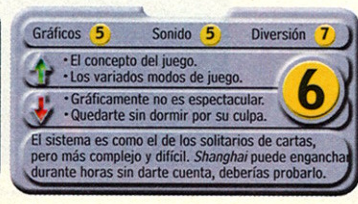


Los puzzles del tipo Mah Jongg, consistentes en eliminar todas las fichas iguales por parejas, hasta la fecha no se habían dado a conocer en playStation. Lo hacen ahora con este *Shanghai*, que presenta cuatro modos de juego distintos (a cuál más divertido), 3 tipos de fichas distintos, 25 formas de presentar la colocación aleatoria de las fichas, distintas perspectivas para ver el tablero, una música oriental muy pegadiza y, sobre todo, el espíritu Mah Jongg, capaz de enganchar a cualquier tipo de usuario.

Si te gustan los puzzles no deberías dejar pasar por alto este título: es divertido como pocos.



SANGHAI TRUE VALOR
Puzzle
Compañía: **Infogrames** Precio: **7.490 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) · Dual Shock



Gráficos 5 · Sonido 5 · Diversión 7
- El concepto del juego.
- Los variados modos de juego.
- Gráficamente no es espectacular.
- Quedarte sin dormir por su culpa.

6

El sistema es como el de los solitarios de cartas, pero más complejo y difícil. *Shanghai* puede engancharte durante horas sin darte cuenta, deberías probarlo.

Una locura de carreras

ROLLCAGE

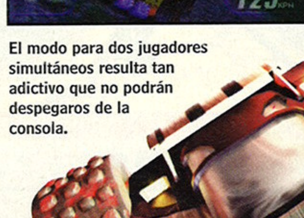
La propuesta es de lo más interesante: lanzarse a toda velocidad por circuitos más o menos enrevesados disparando a todos los rivales que nos salgan al paso. Eso sí, no es una propuesta demasiado original. Así, a bote pronto, nos acordamos de Wipeout o el más reciente SCARS, aunque los coches de Rollcage tienen la peculiaridad de ser "reversibles", es decir, corren igual de bien al derecho que al revés. Y trepan por paredes y son capaces de correr como balas por el techo de los túneles… Por supuesto, esta versatilidad provoca situaciones de auténtica locura donde no está muy claro ni cual es la dirección correcta ni donde exactamente está el suelo. Situaciones éstas que cuando no resultan desesperantes (sobre todo si ibas el primero y te quedas el último) acaban siendo divertidísimas, y más en el modo para dos jugadores simultáneos. Sin embargo, podemos jugar sin intentar trepar por las paredes y sin hacer locuras, momento en el que el juego pierde mucha gracia, aunque nosotros seguramente ganaremos más carreras. La verdad, tras la desorientación inicial, no es un juego difícil.

Rollcage es velocidad pura, velocidad a lo bruto y además sobre escenarios preciosos y llenos de efectos de luz de lo más espectaculares. Sin embargo, no es un juego con demasiadas opciones, coches y circuitos y no está bien equilibrados el sistema de control y la dificultad lo que a la larga puede hacerse monótono. Aunque si los arcades de velocidad salvaje son lo tuyo…









El modo para dos jugadores simultáneos resulta tan adictivo que no podrán despegaros de la consola.



ROLLCAGE
Velocidad

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 ó 2**

Memory Card (1 bloque) | Dual Shock

Gráficos 7 | Sonido 8 | Diversión 5

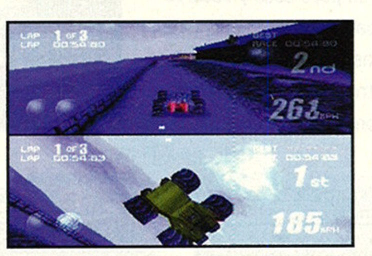
- Divertido y rápido.
- Los efectos de luz.

- Descontrolado y difícil de seguir.
- Se queda corto en coches y circuitos

6

Puede hacerse muy divertido con dos jugadores simultáneos, aunque es un arcade que resulta tan descontrolado que no es fácil de seguir.





Se pegan tantos saltos estratosféricos y se dan tantas vuelta que hay un botón que sólo sirve para volver colocarnos en la dirección buena.



Podremos coger y usar un buen número de armas distintas con las que disparar a nuestros rivales o a los escenarios.



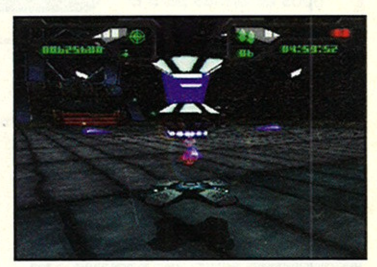
ELIMINATOR

¿Un shoot´em up de velocidad?

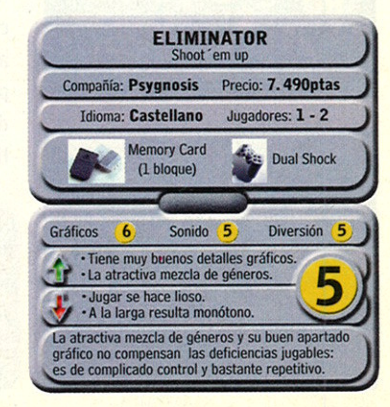
Partiendo de un concepto de juego que pretende unificar los disparos, la velocidad y los entornos laberínticos, *Eliminator* se presenta como una nueva experiencia que, pese a contar con algún elemento de calidad, no acaba de convencer.

Gráficamente es un juego muy correcto que trasmite una notable sensación de profundidad, y que cuenta con unos efectos de luz muy elaborados. Lo mismo sucede con el diseño de los enemigos y de las naves que, pesar de no ser excesivamente espectaculares, cumplen con su cometido sin parecer que están en la pantalla de "pegote".

En nuestra opinión, lo mejor de esta mezcla es que se han respetado los elementos propios de cada género, pudiendo recoger un buen puñado de ítems que aumentan la potencia de disparo o controlar nuestra velocidad gracias al indicador que aparece en pantalla Sin embargo, la repetitiva mecánica consistente en ir destrozando todo bicho vivente y avanzar por los intrincados laberintos acaba tornándose un tanto repetitiva.



Los efectos de luz acapararán buena parte de vuestra atención por su gran calidad.



ELIMINATOR
Shoot´em up

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7. 490ptas**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**

Memory Card (1 bloque) | Dual Shock

Gráficos 6 | Sonido 5 | Diversión 5

- Tiene muy buenos detalles gráficos.
- La atractiva mezcla de géneros.

- Jugar se hace lioso.
- A la larga resulta monótono.

5

La atractiva mezcla de géneros y su buen apartado gráfico no compensan las deficiencias jugables: es de complicado control y bastante repetitivo.



CENTRO MAIL
www.centromail.es
KONAMI
PlayStation
Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
en castellano
METAL GEAR SOLID
PREMIUM PACKAGE
Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill
PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900
BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490
REGALO: DISCO CON BANDA SONORA
PlayStation
METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)

Viva el Fútbol

¡¡Salta al terreno de juego!!

Ningún deporte como el fútbol nos ha proporcionado a los usuarios de videojuegos tantos títulos interesantes donde elegir. Ha habido de todo, desde productos de temporada que sólo duran en las tiendas lo que dura un Mundial, a juegos que se han convertido en clásicos del género, o a larguísimas sagas que todos los años premian la fidelidad de sus seguidores con versiones mejoradas y actualizadas. Elegir entre tanta variedad puede resultar difícil, por eso en Play Manía hemos elaborado esta comparativa con todos los simuladores que hay a la venta en este momento. Esperamos que os sirva para hacer la elección más adecuada.



ACTUA SOCCER

Compañía: **Gremlin** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque · Dual Shock (no) · Multi Tap (no) · Pad Digital · Analógico (no)

Valoración Gráficos: **R** Diversión: **R** Calidad/precio: **R**





Lo primero que llama la atención son las alineaciones de los equipos y descubrir que Zubizarreta es el portero titular de España y Julio Salinas su delantero centro. Y es que el juego está actualizado, pero para las selecciones nacionales del año 96. Algo que sin duda no agradará demasiado a los forofos del fútbol que, por añadidura, se encontrarán con que no hay opción a actualizar las 44 selecciones presentes en el campeonato.

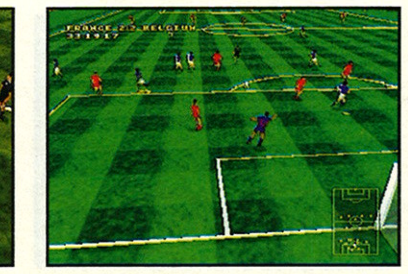
Si el tema de la actualidad nos da un poco lo mismo podremos empezar a jugar el típico amistoso, una copa o una liga o entrar en un entrenamiento bastante simple. Sea cual sea el tipo de campeonato elegido, siempre participan los 44 equipos existentes, es decir, no podemos configurar, por ejemplo, una copa de 8 equipos; como mucho, podemos elegir dos selecciones (una para cada jugador) y enfrentarnos a todas las demás.

Los controles son sencillos, aunque realizar buenas jugadas requiere práctica y meter un gol es bastante complicado, en parte porque los porteros son superhombres, en parte porque apuntar tiene su miga.

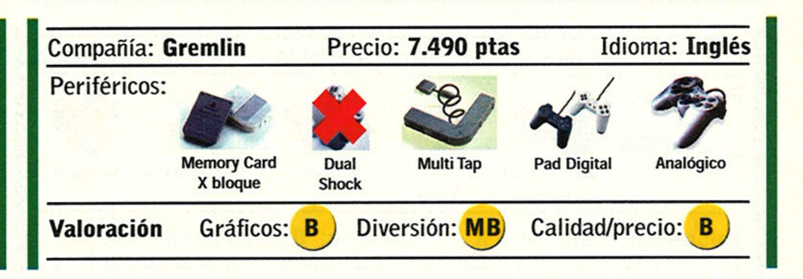
Las animaciones de los jugadores son mecánicas y poco realistas, aunque son capaces de rematar de chilena o dar un pase de tacón de los buenos.

La imagen general es de un juego que se ha quedado desfasado tanto por su presentación gráfica como por sus limitadas opciones de configuración y planteamientos tácticos. Queda muy por debajo de los simuladores del última generación.





ACTUA SOCCER 3



Compañía: **Gremlin** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card X bloque · Dual Shock (no) · Multi Tap · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Calidad/precio: **B**

Superando todos los deslices de la primera parte, este *Actua Soccer 3* nos ofrece una inmensa lista de equipos a elegir y un buen puñado de opciones de configuración de juego que encantarán a los estrategas. No nos vamos a encontrar con una Liga Europea ni con un Campeonato Mundial prefijados, pero sí podremos seleccionar los equipos participantes en cualquier competición. Igualmente, aunque no tenemos opción de modificar los equipos existentes, podemos generar 24 totalmente nuevos para los que podremos definir nuevos jugadores o importarlos de otros equipos. Por ejemplo, podemos hacer nuestra propia selección nacional.





El sistema de control, aunque busca la sencillez, ofrece algunos matices característicos de juegos con más vocación de simulador. Jugar es relativamente sencillo, pero sacarle todo el partido a nuestros jugadores requerirá paciencia y dedicación.

En el tema gráfico no es especialmente llamativo y aunque los entornos y los campos están bien recreados y son variados, el tamaño de los personajes no permite un exceso de detalle.

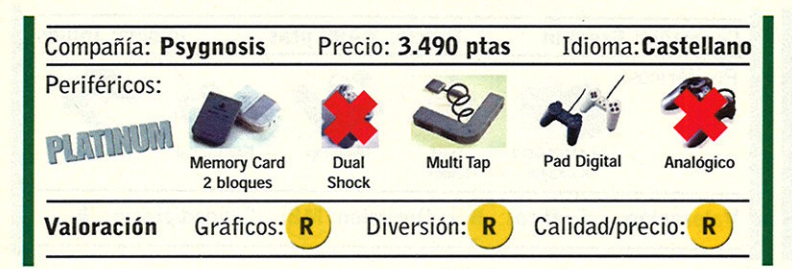
De lo que no hay duda es de que es un juego largo por su impresionante número de equipos y por sus posibilidades de configuración, aunque se echan en falta algunos detalles, como copas en las que todos los equipos estén controlados por nosotros y la posibilidad de actualizar las plantillas.



ADIDAS POWER SOCCER

Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

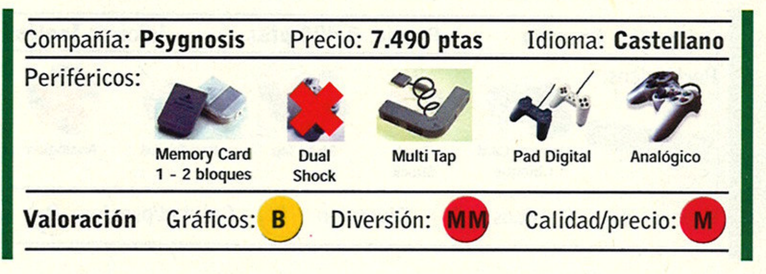


Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: R

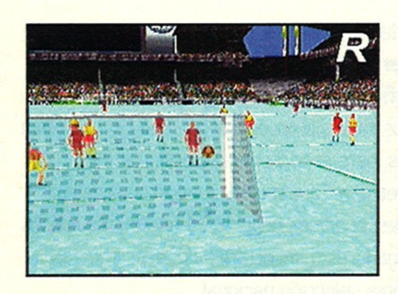
ADIDAS POWER SOCCER 98

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: MM Calidad/precio: M













Eso de que no pesan los años... a este *Adidas Power Soccer* se le notan. Y mucho. En primer lugar porque su aspecto gráfico no es demasiado brillante, presentando jugadores de movimientos poco realistas y lentos de reflejos. Y en segundo lugar, porque a estas alturas a nadie se le ocurre poner a la venta un simulador de fútbol que únicamente ofrezca las ligas inglesa, alemana y francesa, y encima del año 96. Pero estas no son todas las peculiaridades de este título.

En *Adidas Power Soccer* se ocultan un montón de acciones y movimientos que no se explica en ningún sitio cómo hacerlas y que, a la postre, son los remates y regates más espectaculares. Estos movimientos deben realizarse a base de combinaciones bastante incómodas. Para que os hagáis una idea, correr o rematar de cabeza ya requieren el uso de dos botones. Este sistema de control complica el desarrollo de los partidos, bastante lentos por naturaleza. Además, los porteros resultan muy "cantarines" y la mayoría de los goles llegan de rechaces y rebotes. Tampoco anda sobrado de combinaciones tácticas, por lo que los amantes de modificar formaciones y estrategias no encontrarán demasiadas posibilidades.

Lo mejor del juego es que permite que configuremos torneos en los que pueden participar tantos jugadores como queramos. Es decir, podemos crear una copa en la que los 8 equipos estén controlados por nosotros y no por la máquina. Sin duda, una de las opciones más interesantes de cualquier juego deportivo cuando nos juntamos varios amigos en casa. Pero, esto aspecto no resulta suficiente.



La saga *Adidas Power Soccer* de Psygnosis ha ido empeorando con el paso del tiempo. La inclusión de más equipos, de competiciones europeas y hasta americanas y africanas reales, así como su cuidado aspecto gráfico, no consiguen paliar sus múltiples deficiencias. Quizá la menos importante, pero también la más llamativa, es su comentarista. Este señor (no sabemos quién es) habla un perfecto castellano con una entonación más o menos acertada. Ahora bien, los comentarios son como para bajar el volumen: que si el precio de las entradas, que si la afluencia de fútbol, que si el juego limpio... Las pocas veces que canta una jugada lo hace tarde y mal. No influye en el juego, pero es de verdad cargante.

Lo que sí influye en el juego y es difícilmente perdonable es la velocidad. En general se trata de un simulador bastante lento, pero jugando con ciertas cámaras llega a hacerse desesperante. Lo mismo ocurre con las animaciones que, pese a su espectacularidad, son lentas de ejecutar. Y complicadas. Y es que en el control han mejorado muy pocas cosas con respecto al primer *APS*, de manera que jugadas sencillas requieren locas combinaciones de botones.

En cuanto a opciones y posibilidades es de los más completos, pese a no permitirnos crear equipos ni competiciones propias. Él solito ya tiene suficientes. Una pena, porque si se hubieran trabajado más el control y la jugabilidad en general, sería de los mejores, pues resulta muy vistoso gráficamente.







Este mes hemos decidido ofrecerte nuestras guías de juegos en un formato diferente: vienen encuadernadas independientemente para que puedas extraerlas de la revista si lo deseas. Y como en la variedad está el gusto, en este número encontrarás la guía completa del larguísimo RPG *Wild Arms*, las claves y estrategias para *ISS Pro '98* y todos los golpes y personajes ocultos de *Tekken 2*. Aventura, fútbol y lucha de categoría.

Guías & Trucos

Wild Arms

Para alcanzar tu sueño

¿Qué tienen en común un joven vagabundo, un amargado cazador de sueños y una princesa adolescente un poco tragona? Respuesta: su amor incondicional por su tierra natal, Filgaia. Si quieres vivir una apasionante y larguísima aventura únete a ellos en este viaje repleto de peligros e intenta salvar a todo un mundo de la destrucción. Todo depende de que sepas cuidar de tus héroes, les dirijas con inteligencia y combatas con valor contra todo tipo de infernales criaturas. Es un viaje largo y difícil, pero en estas páginas encontrarás todas las claves para recorrerlo sin demasiados sobresaltos. ¡Atrévete a entrar en la aventura de los Cazadores de Sueños!

UN JOVEN TROTAMUNDOS



Comienza con Rudy en el pueblo de Surf. Tras hablar con tu patrón en el establo, ve a la casa del alcalde (esquina superior derecha del pueblo) y habla con él para que te regale la herramienta Bombas. En cuanto terminéis de hablar, aparecerá un aldeano diciendo que un niño ha entrado en las Cueva de Bayas y que ha desaparecido. Antes de irte a buscarlo, rompe todas las cajas de madera que veas en el pueblo para recoger los objetos ocultos y habla con todos sus habitantes. Sal del pueblo y dirígete al Sur.

Una vez en la cueva, habla con el centinela para que te deje pasar. Avanza, recogiendo los objetos de todos los cofres que veas. Cuando te encuentres con una o más estatuas bloqueándote el camino, empuja las palancas que verás cerca de ellas para apartarlas. Acabarás llegando a un camino con un letrero advirtiéndote de que no lo vueles y de que retrocedas. Haz justo lo contrario, y llegarás a un punto de salvación. Salva el juego y sigue hacia delante hasta encontrarte con Tony, volando una pared falsa en el camino. Tony te dirá que ha ido a por una baya para curar a su padre. Vuela el muro detrás de él, métete dentro de la habitación, y coge la baya. Tras el terremoto, prepárate para luchar contra Zombi. Este es un jefe bastante duro a estas alturas del juego, por lo que lo mejor será que le ataques con tu ARMA. Tras la lucha, los aldeanos te echarán la culpa del desastre, y te pedirán que te vayas del pueblo y no vuelvas nunca más. Dirígete a Adlehyde, y una vez allí, cambia a Jack.



Cuando veas una estatua bloqueando tu camino, busca una palanca en sus cercanías. Si la empujas, la estatua se apartará.



Habla con el alcalde Pilfer para obtener las Bombas, la primera herramienta de Rudy.







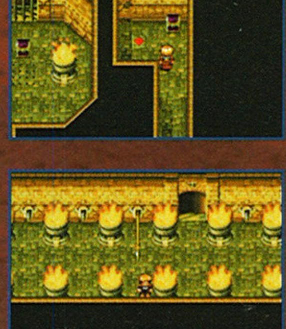
UN BUSCADOR DE TESOROS

Jack comienza el juego frente al Templo de la Memoria, un montón de ruinas que ya ha sido "explorado" antes, por lo que en su interior quedan muy pocos tesoros. Además, algunos de ellos están tras fosas, y por lo tanto imposibles de alcanzar, a no ser que lances a Hanpan a recogerlos. Utiliza a Hanpan también con los interruptores con forma de diamante que no puedas alcanzar, y en la habitación en la que hay que pulsar dos a la vez.

Dejando a parte a los enemigos, los dos peligros del templo son las púas en el suelo y las lanzas en los muros. Para esquivar las púas, lo único que tienes que hacer es pasar por encima de ellas rápidamente. En el caso de las lanzas, corre lo más cerca que puedas del muro opuesto al que se encuentran, quedando así fuera de su alcance. Acabarás llegando al piso inferior del templo, en donde descubrirás la imagen holográfica de un Elw. Presta atención a lo que dice, y sal del templo en dirección a Adlehyde. Nada más llegar, cambia a Cecilia.









Cuando tengas que pulsar dos interruptores al mismo tiempo, ponte encima de uno con Jack y utiliza a Hanpan para pulsar el otro.

UNA JOVEN APRENDIZ DE MAGA

Tras tener la visión, sal y habla con la profesora de la otra aula que te regalará un Emblema para grabar hechizos. Ve a hablar con la chica de la biblioteca. Te dirá que se le han caído todos los libros, y que necesita el Magirreloj de la hechicera Anje para poder ordenarlos. Vete a hablar con Anje (en el piso de abajo) y te entregará el Magirreloj tras usar tu Prima sobre una piedra. Úsa el Magirreloj sobre los libros desordenados y todos se pondrán en su sitio, menos uno. Al cogerlo recibirás una llamada de socorro: la voz de tus sueños te dirá que está atrapada en la Biblioteca Sellada. Al preguntarle por ella a la hermana Mary te dirá que como Elegida de los Guardianes debes descubrir la Biblioteca tú sola.

Para ello, habla con la chica del pasillo a la izquierda del patio y con la que está en la ventana al lado del Gremio de Magia. Te dirán que las estatuas del patio se dan la espalda y que tienen un interruptor secreto. Dirígete al patio, no sin antes grabar un hechizo en tu Emblema en el Gremio de Magia, pulsa los interruptores de las estatuas, y cámbialas de posición empujándolas. Ponte entre las dos y utiliza el Prisma. Aparecerán unas luces de colores. Síguelas hasta el pasillo y verás que en una pared ha aparecido una piedra con un prisma como el tuyo. Utiliza tu Prisma y estarás en la antesala de la Biblioteca Sellada.

Tendrás que pasar por puertas selladas por magia o por cristales. Para franquear las primeras te bastará con utilizar el Prisma, y con las segundas tendrás que arrojar una caja contra los cristales. Una vez en la Biblioteca, recoge todos los objetos y lee todos los libros, ya que te ofrecen pistas interesantes.

Para poder pasar a la última habitación, tendrás que recoger los tres libros azules que verás por el suelo, y lanzarlos a la hoguera. Al hacerlo se abrirá una puerta secreta en el muro junto a las escaleras. Una vez en su interior, fíjate en un libro de la estantería de la derecha, que se llama De la Metálica. Ahora no lo podrás leer, pero memoriza su localización para más adelante. Acércate al libro de la mesa, y te las verás con el Jefe Final Libro de los Monstruos. Golpéale con hechizos de ataque como Flame, y no dejes nunca que tus puntos de vida bajen de 30. Al derrotarle liberarás al Guardián del Agua, Stoldark, que te entregará la Runa del Agua y te devolverá a la Abadía. Tras eso, lo único que tendrás que hacer es dirigirte al Noroeste, a Adlehyde.



Lee todos los libros, ya que ofrecen pistas sobre lugares a los que irás más adelante.






Tras haber colocado las dos estatuas una frente de otra, sólo te falta utilizar el prisma para poder pasar a la Biblioteca Sellada.

EL ALEGRE PUEBLO DE ADLEHYDE Y SUS ALREDEDORES.

Al llegar a la ciudad con Cecilia habla con el rey y recorre el castillo y Adlehyde para recoger todos los objetos del lugar. Por último visita, en la casa con escaleras al norte de la posada, a la Profesora Emma. Es la encargada de la excavación de la tumba de Lolithia. Al hablar con ella, un grupo de trabajadores os interrumpirá gritando que los están atacando monstruos. Al oír esto, Emma te ofrecerá 500 monedas por limpiar la tumba de monstruos, advirtiéndote de que reúnas un grupo de amigos para realizar el trabajo. Es el momento de buscar a Rudy y Jack. Antes de salir de la ciudad, recarga el ARMA de Rudy en la posada.

La tumba de Lolithia se encuentra al norte de Adlehyde. Cuando llegues, debes hablar con Emma, que se encuentra en la habitación de la izquierda del segundo piso. Una vez en la Tumba tendrás que alternar al personaje que controlas para poder avanzar. Utiliza a Rudy para volar las rocas que bloquean tu paso u ocultan interruptores. A Jack y Hanpan para hacerte con los tesoros de los cofres explosivos (dorados), y a Cecilia para abrir las puertas selladas mágicamente. El recorrido por la tumba es bastante sencillo, son sólo problemáticos los puzzles de la segunda sala y el de la estatua alada. Para solucionar el primero tienes que llegar al balcón abierto situado en la parte más alta de la sala, cambiar el control a Rudy, saltar un par de balcones más abajo y volar un peñasco verde. Descubrirás un interruptor que abre y cierra paneles. Presiónalo una vez para salir, y ya fuera cambia a Jack para volver a pulsarlo con Hanpan. De esta manera accederás un tesoro oculto abajo, y podrás avanzar.

Para resolver el enigma de la estatua, tienes que pulsar el interruptor y colocar los cuatro cubos que aparecerán en las esquinas de la estatua. Aparecerá un pedestal que te permitirá acceder a una puerta tras la que aguarda el Jefe de la tumba, al que no te costará mucho derrotar si usas el ARMA de Rudy y la magia de Cecilia, reservando a Jack para utilizar las Bayas de Curación sobre los personajes más tocados. Una vez derrotado, métete por la puerta y descubrirás al Golem Lolithia. Ya sólo te queda informar a Emma de este descubrimiento.



En todas las posadas, siempre hay un individuo que se ofrece a recargar las ARMAS de Rudy.



Practica los Saques Rápidos de Jack con los enemigos normales, para tenerlos bien aprendidos cuando llegues a los jefes finales.





EL PRINCIPIO DEL FIN



En el festival puedes participar en varios juegos.



De vuelta en Adlehyde lo mejor es que duermas en la posada, aunque Cecilia se separará del grupo.
Por la mañana tendrás que ir al Festival Arqueológico (a la derecha de la ciudad) y dar con Emma para cobrar. En el festival hay un montón de juegos en los que participar. Si te decides a ello lo mejor será que compres flores, para aumentar tu suerte.

Cuando termines, habla con la pareja de la esquina superior derecha. Te pedirán que busques a un niño con un globo rojo que está tras la tienda de armas. Cuando le encuentres los demonios atacarán matando a todo el que encuentren. Dirígete al castillo. Allí te encontrarás con Cecilia rodeada de monstruos. Al salvarla, ella te dirá que las puertas del castillo se cerrarán en cinco minutos, y que la ayudes a salvar a todos los ciudadanos que puedas. Céntrate en los que se mueven: los demás ya están muertos. Vuelve al castillo y reúnete con el rey para escuchar las demandas de los demonios.

Ante la negativa del rey de entregar el Prisma, tendrás que escaparte por el pasaje secreto que lleva al pueblo. Ve a la cocina esquivando a los guardias y habla con el cocinero más cercano al muro izquierdo, que te abrirá el pasadizo.

Dicho pasadizo está repleto de cofres, y para acceder a algunos de ellos tendrás que usar a Hanpan. La salida se encuentra abajo a la derecha, poco después de un Círculo de Salvación. Te encontrarás con la ciudad totalmente devastada. Ve al centro para encontrarte con el líder de los asaltantes. Tras darle el Prisma, tendrás que luchar. Por muy duro que le golpees, serás incapaz de vencerle. Tras unos cuantos asaltos, se irá llevándose todas sus tropas y diciendo que no puede perder el tiempo contigo, momento en el que comenzará la escena del robo de los golems y de la muerte y funeral del rey.


Cuando los demonios ataquen, salva a toda la gente que puedas. Tienes cinco minutos antes de que cierren las puertas del castillo.

COMIENZA LA BÚSQUEDA

Tras hablar con Cecilia en su habitación y con el Ministro Johan en la Sala del Consejo de Guerra, registra el castillo para hacerte con nuevos objetos. Cuando termines, haz una paradita en el pueblo para aprovisionarte, y dirígete hacia el Oeste, hacia el Paso de la Montaña.

Esta localización está muy, muy oscura, pero pronto te encontrarás con la Herramienta Llama, que Jack podrá utilizar para encender las lamparas de aceite. Si ves rocas bloqueándote el paso, vuélalas con Rudy. Los dos objetos más importantes del Paso de la Montaña son el saque Ultrasónico y el Mapa Mágico. El primero lo aprenderá Jack en el pasaje de piedra entre las dos cuevas, al fijarse en las corrientes de aire, mientras que el otro está tras un muro falso, poco antes de la salida de la segunda cueva. Una vez recogidos estos dos objetos, ve al pueblo de Milana, al sur del Paso de la Montaña.


En el Paso de la Montaña encontrarás la herramienta Llama. Utilízala para encender las lámparas, o para quemar los matorrales.

Aquí debes aprender sobre la Ermita de los Guardianes que se encuentra al Norte. Habla con los habitantes del pueblo y descubrirás que la Ermita está abandonada, y que su último cuidador fue el padre del propietario del pub. Ve a hablar con él (en la parte superior izquierda de la ciudad) para que te entregue la medalla y la canción de acceso a la sala secreta. Memoriza los números.


Vuela esta pared para obtener el mapa mágico que se oculta tras ella, y añadirlo a tu inventario.

Otra localización de interés en Milana es la casa que de la esquina inferior derecha, que oculta un magnífico tesoro. Por desgracia, está protegida por un perro y de momento no podrás cogerlo.

Dirígete al Norte, por el puente, hacia la Ermita.





¡LO QUIERO TODO!

Por muy fuertes que sean tus personajes nunca está de más tener toda la ayuda disponible. Por eso ahora te indicamos todos los objetos que encontrarás en las distintas regiones de Filgaia. Siempre que veas un número delante, por ejemplo 2 Magizanas, nos estaremos refiriendo a 2 objetos que abundan en el juego, y que en principio puede utilizar cualquier personaje. Por el contrario, si no ves ningún número delante, Sombrero, nos estaremos refiriendo a un objeto único con una utilidad muy concreta, y que sólo le servirá a uno de los personajes.

Pueblo de Surf:
Herramienta Bomba, 2 Baya Curas, 1 Manz-fuerte, 17 Gella, 1 Manz-poder, 20 Gella.

Cueva de las Bayas:
50 Gellas, 50gellas, 1 Marca Santa, 1 Baya Cura, 1 Cargador, 1 Manz- poder, 1 Manz- ligera, 1 Manz Fuerte, Badana, 1 Baya Santa.

Templo de la Memoria:
5 Baya Curas, Guantes, Sombrero, 1 Manz- ligera.

Abadía de Curan y Librería Secreta:
Herramienta Magirreloj, 1Emblema, 1 Medicina, 2 Magizanas, 2 Baya Curas, Capucha, Runa Agua.

Adlehyde:
200 Gellas, 1 Emblema, 1 Manz- poder, Roca Luna, 1 Magizana,
1 Bálsamo, 3 Baya Curas, 1 Manz Fuerte, 1 Manz-ligera, 1 Antídoto,
1 Martillo.



EL SECRETO DE LOS GUARDIANES


Enciende los candelabros en el orden que te indicó el dueño del pub, es decir, 2, 10, 6 y 12, para acceder a la estancia secreta.

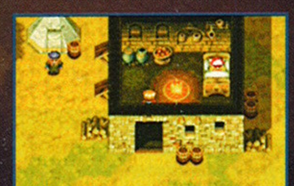


La Ermita es un impresionante edificio de dos pisos. Sube por las escaleras del fondo a la derecha al segundo piso, en donde verás una habitación con coce candelabros en el centro. Teniendo en cuenta que has entrado por el lado de la habitación que da a las doce, enciéndelos con la Llama en el orden de la canción que te dijo el propietario del pub, es decir: 2, 10, 6 y 12. Si lo haces bien, se encenderán solas las demás. Vuelve a bajar, dirígete a la puerta sellada del centro, y utiliza la Medalla para abrirla: accederás al nivel secreto del sótano. Cuando te dirijas hacia las habitaciones del norte, te encontrarás con otra sala con siete candelabros que tendrás que encender en el siguiente orden: 2, 5, 1, 6, 3, 7, 4, teniendo en cuenta que están ordenados en tres filas de izquierda a derecha y de arriba abajo.

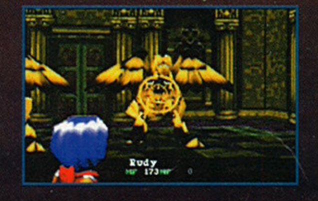
Pasada la habitación de los candelabros el grupo se separará, por lo que tendrás que volver a reunirlos en una habitación, yendo cada uno por un camino diferente. Según vayan llegando irán experimentado una serie de alucinaciones provocadas por los Guardianes, para determinar si son dignos de ser los salvadores de Filgaia. Tras hablar con ellos, se te encargará que impidas la resurrección de la Reina de los Demonios, y obtendrás las Runas de Viento, Tierra y Fuego, y la habilidad Fuerza Invocar Guardián. Al finalizar la escena aparecerás en un descampado. Equipa a cada personaje con la runa que prefieras. Te recomendamos la del Fuego a Rudy y la de Tierra a Jack.


Arroja a Hanpan en diagonal para bajar las barreras que impiden el paso a Jack.

Dirígete hacia el Noroeste, hacia el pueblo de Baskar. Permanece en el pueblo lo justo para reaprovisionarte y hablar con el jefe, que se encuentra en la posada, y encamínate hacia el Monte Zenom, que se halla al norte del círculo de piedras del norte de Baskar.







LA PRIMERA DE LAS ESTATUAS

El Monte Zenom es una localización muy extensa, repleta de objetos, trampas y enemigos, por lo que lo mejor será que vayas con muchas Bayas Curativas, Martillos y Bálsamos.

Tu tarea es llegar a la cumbre para comprobar que la estatua del Guardián se encuentra a salvo, y el primer obstáculo con el que te encontrarás serán los sellos mágicos de las puertas. Para destruirlos, tendrás que empujar las estatuas de color negro y alinearlas con las de color azul celeste. Fíjate en su diseño. Tras eso, podrás avanzar hasta encontrar ramales de terreno cubierto de hierba seca que tendrás que quemar con la Llama.

En el primer tramo de terreno al descubierto, verás un saliente con cinco cofres



explosivos. Usa a Hanpan para recoger las cinco Bayas que contienen, y cuando vayas a irte contemplarás un desprendimiento de rocas que dará a Jack la pista que necesita para desarrollar el Saque Rápido Meteórico.

Al final de la segunda cueva, verás una puerta sellada, pero sin estatuas cerca. No te preocupes. El interruptor para abrirla se encuentra bajo el matojo de hierbas de la esquina inferior izquierda. Poco antes de llegar a la cumbre descubrirás un círculo de salvación. Salva la partida, cura a los personajes, repón


Quema los matojos con laLlama para poder pasar.



sus puntos de magia, y sube a la cima. Allí descubrirás que la estatua ha sido destruida por Belsek quien escapará lanzándote a la Viuda Orga.

Esta araña es dura de pelar y realiza ataques de unos 200 puntos de vida por golpe. La mejor combinación de golpes para destruirla es: Rudy con el ARMA, Jack con el saque Meteórico y Cecilia invocando al guardián Stoldark. Una vez aniquilada, vuelve a Baskar para hablar con el jefe, que te dirá que aún quedan dos estatuas en las ciudades de Santo Centauro y Puerto Timney. Para llegar a ellas te recomendará que utilices los dispositivos de teletransporte de las pirámides Elw y te entregará el fuego Kizim, para que puedas poner en funcionamiento la que está cerca del pueblo, al noreste.


Empuja las estatuas oscuras hasta que estén alineadas con las de color azul celeste. De esa manera abrirás la puertas.

Una vez en la pirámide, ve por el pasadizo que hay tras la cascada de la izquierda, hasta la caldera. Arroja a su interior el Fuego Kizim, y activarás la pirámide.

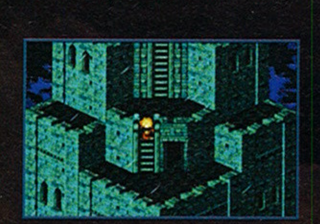
Dirígete hacia la puerta central para entrar en el teletransporte y aparecer al norte de Santo Centauro.

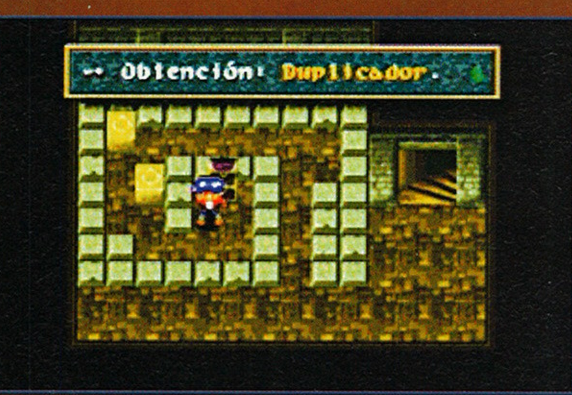
LOS PROBLEMAS CRECEN



En Santo Centauro se han venido sucediendo misteriosas abducciones que tienen a los habitantes bastante nerviosos, por lo que te impedirán el acceso a la estatua del Guardián y a otros objetos interesantes como una llave Duplicador. Así pues, lo mejor que puedes hacer es tratar de resolver ese misterio. Todas las abducciones suceden en los alrededores de una vieja Torreta y para entrar en ella necesitarás la Llave Placa que guarda el policía de la casa bajo la estatua del Guardián. Con ella en tu poder, reaprovisiónate y dirígete hacia la torre, al noroeste.

El camino de ascenso está a la derecha, pero cerrado por unas barreras cuyos interruptores se encuentran en el camino de la izquierda. Así pues, explora primero el lado izquierdo para desactivar todas las barreras. Ya avanzando por la derecha, acabarás llegando a unas salas con puentes colgantes en las que tendrás que correr, ya que las losas se caerán a tu paso. En una de estas salas hay tres cofres, uno de ellos gris, que contiene otra ARMA, el Láser Prisma. Tendrás que abrirlo con Rudy.





En Santo Centauro se encuentra la primera llave Duplicador del juego, pero no podrás cogerla hasta volver de la vieja torreta.

Sube hasta llegar a una sala con tres puertas en una columna central que llevan al piso superior, cuya última protección es una puerta mágica. Tienes que pasar por las puertas de la columna en el siguiente orden: izquierda, derecha, izquierda. Tras la puerta mágica está Alzahad, que te atrapará en un campo mágico y te forzará a luchar contra Guante Noche, una especie de dragón muy resistente a la magia, pero fácilmente eliminable con los disparos de ARMA de Rudy, una combinación de Saque Desquiciado y Acelerador de Jack, y las invocaciones de Stoldark por parte de Cecilia. Muerto el bicho, verás que Alzahad se ha ido y que tú no puedes salir de la trampa. Afortunadamente aparecerán dos Cazadores de Sueños, Juana Calamidad y Mac Dowell, que por 2.000 gellas te sacarán. Paga y vuelve rápido a Santo Centauro.

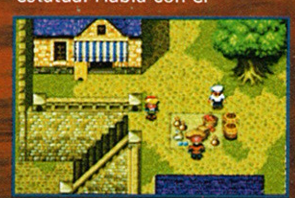
A UN PASO DEL ABISMO

Cuando llegues descubrirás que la estatua ha sido destruida. Recoge de ella la Runa Santa, y los tesoros que no pudiste coger antes, como la llave Duplicador, que está en la casa del noroeste.

Sal corriendo en dirección sudeste, hacia la pirámide Elw, y desde allí a la ciudad de Puerto Timney, al oeste de la pirámide de llegada.

En Puerto Timney podrás hacer todo tipo de compras, pero no te despistes ya que tu objetivo es encontrar la estatua. Habla con el marinero de detrás de la posada. Al parecer su capitán, un tal Bartolomé, ha encontrado una estatua que guarda en su barco. Si vas al pub y hablas con Bartolomé, descubrirás que es a estatua que buscas. Para conseguirla tendrás que ayudar al capitán a encontrar un Cristalito que se halla en el Rodeo de la Muerte, en el desierto a la izquierda de la ciudad. Antes de ir, coge la llave Duplicador del cofre junto al vendedor de armas acercándote por detrás del pub.

Un poco más al norte de esa localización, hay unas cajas gigantes que deberás volar por los aires. En una de ellas está atrapado un ladrón, que te permitirá aprender un nuevo Saque Rápido con Jack: la Trucada. Después, cambia de armas, memoriza hechizos, salva la partida y vete para el desierto.



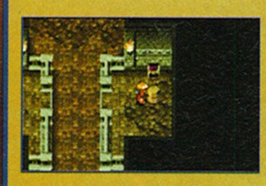




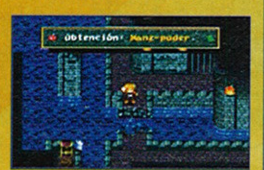


Para conseguir el segundo Duplicador, vuela el cajón grande que hay a la derecha del pub, y avanza todo recto hasta llegar al vendedor.

Tumba de Lolithia:
1 Baya Poción, 5 Baya Curas, 1 Manz- poder, 1 Manz- mística, Escudo Redondo, 1 Frutánimo, 2 Magizanas, 1 Manz Fuerte, 1 Emblema.



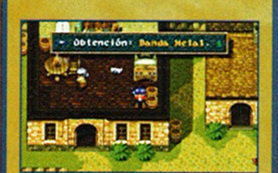
Pasaje Secreto:
1 Baya Poción, 1 Manz- poder, 1 Manz- mística, 2 Magizanas, 1 Manz Fuerte, 1 Manz- ligera, 120 Gellas, 3 Gellas.



Castillo de Adlehyde (tras el ataque de los demonios):
1 Magizana, 1 Manz- mística, 1 Frutánimo, 100 Gellas.

Paso de la Montaña:
1 Magizana, 3 Antídotos, 1 Baya Cura, Olive Branch, 1 Emblema, Mapa Mágico Herramienta Llama.

Milama:
Sombrero 10 Gal, Lazo, Banda de Metal, 1 Manz- mística, 1 Manz Fuerte, 1 Baya Cura, 1 Manz- ligera, 1 Manz- poder, 1 Baya Poción, 690 Gellas, 127 Gellas, 1 Rosa, Medallón.



Ermita:
2 Magizanas, 2 Emblemas, 3 Manz- místicas, Runa Fuego, Runa Viento, Runa Tierra

O CUANDO LAS COSAS SE COMPLICAN

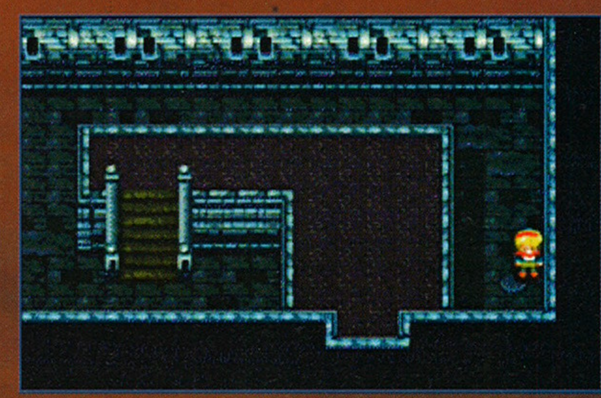

Los peores ataques de Caos son el Sueño y el Silencio.


Empuja las estatuas al borde del podio para despejar la ruta.



El Rodeo de la Muerte es una localización bastante más sencilla de lo que parece. Tu objetivo es hacerte con el Cristalito, que se encuentra tras un pasillo bloqueado por cinco estatuas. Para acceder al pasillo busca por las habitaciones de la zona norte, hasta que encuentres dos interruptores en el suelo con forma de losa, cada uno en una habitación, que al accionar descubrirán dos escaleras secretas. Ahora, sólo tienes que buscar cinco habitaciones con una estatua subida en un pedestal en cada una, a las que tienes que empujar para despejar el pasillo de acceso al Cristalito. Con él en tu poder el templo comenzará a derrumbarse. Tienes tres minutos para dirigirte al ramal central de la entrada del templo, volar por los aires un muro falso, enfrentarte al Jefe final, Caos, y salir. Tranquilo, en los combates el tiempo se detiene.

En lo referente al Jefe Final, sin duda alguna Caos es uno de los enemigos más duros de todo el juego. En su repertorio de ataques, junto a golpes de 300 a 400 puntos de vida, te encontrarás con ataques de sueño y de silencio, que pueden ponerte las cosas muy difíciles. No utilices contra él la magia de Cecilia, ya que casi no le afecta. Atácale con el ARMA de Rudy, con la habilidad Meteórica de Jack, y sobre todo con el Guardián de la Runa Santa, Ione Pava. No dejes nunca que tus puntos bajen de 450, o perderás irremediablemente. Una vez derrotado, podrás hacerte con la Runa de la Muerte. NOTA: Nunca utilices esta Runa contra un Jefe Final, porque son inmunes.


Pisa el interruptor para que aparezca la escalera, y puedas así entrar en el corazón del Santuario para coger el Cristalito.

UNA BODA PASADA POR AGUA

De vuelta en Puerto Timney con el Cristalito, y tras entregárselo a Bartolomé en el Pub, la fanfarronería de éste te meterá en otro lío: ni más ni menos que realizar una boda falsa con él a bordo de su barco, el Golosinas. En fin, ¡qué se le va a hacer! Una vez a bordo del Golosinas, habla con todos los marineros para obtener pistas acerca de lo que tendrás que decir en la ceremonia. Cuando hayas terminado habla con el tripulante que hay al lado del loro para dormir. De todas maneras, en el caso de que no te aclares con las indicaciones de los marineros, estas son las respuestas que debes decir:

La novia camina hacia delante.
Olivia Clare.
Bartolomé.
Golosinas.
Luna Vieja.
Derecha.
Cristalito.
8.
Lucadia.
Estoy muy avergonzado.

En cuanto hayas terminado de pronunciar estas palabras,



aparecerá Zed, un demonio desquiciado con aires de grandeza, que pretenderá destruir la estatua. Aunque no te costará mucho vapulearle no es más que un señuelo. Mientras luchas contra Zed, Lady Harken destruirá la estatua. Cuando todo haya terminado, acércate a las ruinas de la estatua para recoger la Runa Trueno, y habla con Bartolomé para conseguir la Herramienta Vara. Con las tres estatuas destrozadas, sólo te queda tratar de recuperar el Prisma del hogar de los demonios, el reino de Ártica. Así pues, dirígete a la pirámide Elw al suroeste de Puerto Timney, y usa las llaves Duplicador para volver a las cercanías de la ciudad de Milana, y desde ella a Río Arenoso. Utiliza la herramienta Vara para poder



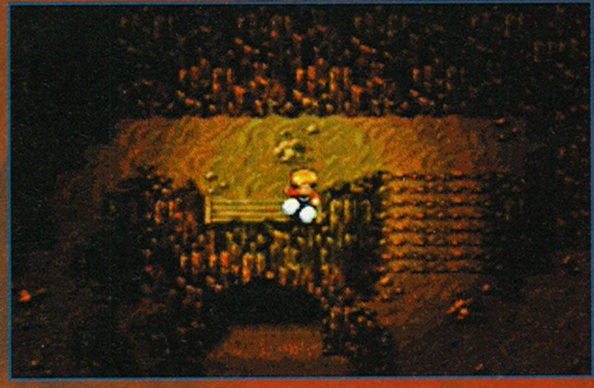
hablar con el mono, y síguelo a través del pasaje oscuro de la derecha: sigue recto hasta que no puedas avanzar más, y luego gira a la izquierda.

Es bastante fácil perderse en las cuevas de Río Arenoso, por lo que lo mejor será que sigas estas indicaciones. A la salida del pasaje oscuro, te encontrarás con una puerta. Métete por ella, y baja por las dos siguientes escaleras que veas. Tras eso, vete a la derecha y baja otra escalera, hasta que llegues a otra puerta. Métete por ella, y sube hasta arriba del todo, hasta llegar a un muro falso que deberás volar para obtener el Orbe de Poder. Tras cogerlo, sigue hacia la izquierda, hasta que llegues a un puente roto. Colócate lo más a la izquierda que puedas en el puente, para



que cuando te tires al río caigas sobre la corriente izquierda. Esta corriente te llevará a unas escaleras que dan a una habitación con un círculo de salvación, y tras él a una bifurcación del camino. Si vas por el sur y sigues todas las puertas, acabarás llegando a la salida.Si optas por entrar en el río, acabarás llegando a una habitación con dos antorchas apagadas y una inscripción en la piedra. Enciende las antorchas y Jack obtendrá una pista para el Saque Hoja Curativa, su única habilidad curativa.

Tras eso, vuelve a meterte en el río, y llegarás cerca del principio. Una vez allí, sólo tienes que repetir el camino hasta volver a llegar a la encrucijada, pero optando esta vez por el camino que va hacia el sur.


Salta lo más a la izquierda que puedas para coger la corriente que te llevará a la pista del Saque Hoja Cura.

EL CEMENTERIO DE BARCOS



Coloca una bomba en la ruta de Gigamantis para hacerle salir.



A estas alturas debes estar bastante tocado, aunque con muchos gellas en el bolsillo. Cambia tu equipo, mejora las ARMAS de Rudy, descansa y habla con los ciudadanos. La chica de pelo verde a la izquierda del herbolario y de la tienda de armas te indicará cómo pasar al Jardín del Placer. Tras eso habla con Dave, en la casa de la esquina inferior derecha de la ciudad, que te encargará el rescate del brazalete de su mujer en el Jardín del Placer, y vete para ya, al desierto.



Una vez allí, recuerda las indicaciones de la chica de pelo verde, y tras salir del teletransporte, métete por la puerta de la derecha y sal por la de la izquierda. Llegarás a un pasillo plagado de ventanas, entre las que hay una puerta camuflada. Introdúcete por ella, y vete hacia el norte y hacia la izquierda hasta que llegues a un pasillo que se cruza con otros dos. Ve hasta el final del pasillo, baja hacia el sur, y luego gira al oeste. Encontrarás un interruptor. Púlsalo y retrocede hasta la primera intersección, baja por la derecha y métete en el teletransporte. Sigue bajando recogiendo por el camino la llave Duplicador, hasta que llegues a una habitación arenosa en la que algo repta bajo tierra. Pon en su camino una bomba, calculando que explote cuando pase, y el Jefe Gigamantis saldrá al descubierto. Ve hacia él para pelear. Vencer a Gigamantis no te supondrá un gran problema, siempre que le ataques con el ARMA más potente de Rudy, con el Meteórica de Jack, y que Cecilia le tire los hechizos de Arm Down y Valkirye, todo ello aderezado con las oportunas invocaciones a Stoldark y las curaciones cuando se necesiten.

Una vez eliminado, coge su cabeza y arrójala contra el cristal para abrir la barrera de la puerta sur, y coger así la Herramienta Garfio. Dirígete al norte, hasta que llegues a un pasillo que termina en un precipicio. Usa el garfio para llegar al otro extremo, y sube hasta llegar a una habitación con tres teleportadores. Métete en el de la izquierda, luego en el de la derecha y finalmente en el del centro para llegar a la habitación del brazalete. Cógelo y vuelve al Cementerio de Barcos.



Memoriza bien esta playa, ya que tendrás que volver a ella a por unos objetos tras los hundimientos del barco fantasma y del Golosinas.

UN VIEJO CONOCIDO

Tras entregar el brazalete a Dave, Jack obtendrá la Fuerza Visión Sónica. Al salir, verás que tu viejo amigo el Capitán Bartolomé ha llegado a la ciudad. Ve a hablar con él al muelle, y te hablará del barco fantasma que aterroriza a la ciudad. Duerme esa noche en la posada, y vuelve a hablar con él por la mañana para que te lleve al buque.

Una vez en él, baja por las escaleras hasta la planta de los camarotes, recogiendo los objetos que encuentres, encendiendo lámparas y cruzando abismos con el garfio. Cuando estés en la planta de los camarotes, ve primero al de más a la derecha del personaje para leer el cuaderno de bitácora, y luego al de más a la izquierda para accionar el interruptor, que abrirá el camino a la sala del tesoro y al enfrentamiento con el Capitán Geist.

NOTA: Ignora los cofres azules. Cuando el barco se hunda, llegarán a la playa del Cementerio de Barcos.

Geist es un Jefe muy fácil de vencer, ya que es muy vulnerable a los ataques sagrados. Unos ataques con el ARMA más potente de Rudy, y un par de ataques con la Visión Sónica de Jack, combinados con el hechizo Light Blow y alguna invocación a Ione Paua, acabarán rápidamente con él. Tras derrotarle, sal del barco y reúnete con Bartolomé. Agradecido te entregará el control del Golosinas y de todo lo que contiene.



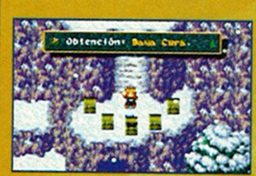




Aldea Baskar: 98 gellas, 2 Baya Curas, 1 Manz- poder, 1 Magizana, 1 Emblema, 1 Manz-ligera, Fuego Kizim.



Monte Zenom: 6 Baya Curas, 1 Carta Suerte, Brazalete Azul, 1 Signo Secreto 1 Baya Poción, 1 Emblema, Magipalabra, Runa Cumbre



Primera Pirámide Elw: Protector.

Santo Centauro: 1000 Gel., 1 Manz-ligera, 100 Gellas, 1 Emblema, 1 Manz Fuerte, 1 Magizana, 250 Gellas, Placa Llave.

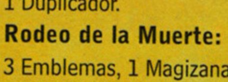
Torre de los Monstruos: 1 Emblema, Escudete, 1 Cargador, 3 Cabritas, Láser Prisma.

Santo Centauro Despoblado: 1 Signo Secreto, 2 Baya, 1 Carta Suerte, Hueso, 1 Cargador, 1 Manz-poder, 1 Duplicador, Runa Santa.



Puerto Timney: 1 Manz Fuerte, 480 Gellas, 30 Gellas, 1 Emblema, 2000 Gellas, 1 Frutánimo, 1 Duplicador.

Rodeo de la Muerte: 3 Emblemas, 1 Magizana, 1 Baya, Carillón, 1 Manz-ligera, 1 Manz Fuerte, 1 Manz-mística, 1 Manz-poder, Cristalito, Runa Muerte.



VACACIONES EN EL MAR



Empuja el pilar violeta hasta que quede más o menos a la altura del marrón, para poder luego volver arrojando el garfio sin pisar la lava.

El Golosinas es incapaz de viajar por aguas poco profundas, por lo que no podemos ir a Ártica. Así pues, tendremos que utilizarlo para ir con él a localizaciones a las que no hemos podido ir antes, como la ciudad de Rosetta, al sur de Cementerio de Barcos, en el extremo opuesto de la isla.



En dicha ciudad, además de armarte hasta las cejas, debes hablar con Mariel, una chica Elw que se quedó en Filgaia cuando el resto de su raza se marchó, 1.000 años atrás. La vivienda de Mariel se encuentra en la esquina inferior derecha de la ciudad. Para lograr que te hable, quédate mirando la flor que tiene en su jardín. Tras la escena, la convencerás para que vaya contigo al monte a recoger la hierba Arnica para curar al alcalde de Rosetta. Con esto habrás terminado todas tus tareas en Rosetta, pero cuando estés apunto de salir te encontrarás con Juana Calamidad, que te propondrá que asaltéis Trampa Volcán, un templo al noroeste de Cementerio de Barcos, y en el que junto a un inmenso tesoro se dice que está la Cuchilla del Guardián, la espada definitiva. Accede, y ve para allá.

Nada más volar la puerta te encontrarás con habitaciones plagadas de lava y tesoros, para cuya obtención lo mejor será que utilices a Hanpan. A veces tendrás que utilizar el Garfio para desplazarte sin quemarte, por lo que fíjate en que tengas pilares para clavarlo, tanto para la ida como a la vuelta. En caso de que no tengas un pilar en el que clavar el garfio para volver, antes de irte busca un pilar violeta, ya que pueden empujarse y colocarse donde los necesites.

Una vez haya obtenido otra ARMA, el Propulsor, baja dos pisos por las escaleras de la derecha. Así llegarás a la sala del tesoro, en donde Juana y su ayudante se quedarán buscando el tesoro y la espada. Tú vete por el camino de la izquierda, hasta que llegues a una habitación cerrada, con una entrada cubierta con ladrillos. Cuando te acerques a ella, explotará y surgirá Zed. Aunque ahora pega un poco más duro que antes, si repites la técnica de antes, podrás eliminarlo sin problemas. Tras vencerlo, ve por donde apareció, graba la partida, y prepárate para enfrentarte a Belsek.



Belsek es muy lento, pero bastante duro. Atácale con el ARMA más potente de Rudy, y cuando tenga fuerzas para apuntar, cambiar al Propulsor. Jack, que utilice el Meteórica, y la Visión Sónica. Cecilia, que tire el Arm Down al empezar, y que luego restaure la salud del grupo. Con esta técnica, tardarás un poco, pero lo derrotarás seguro. Coge la Malicia Roja y dirígete a la entrada del templo que comenzará a desmoronarse pronto.



NO HAY UNA SIN DOS, NI DOS SIN TRES

El Tripilar es la localización del Mar Interior en la que descansa la Virtud Azul, una piedra que junto a la Malicia Roja permite abrir la ruina del Lecho del Gigante. En ella, los personajes tendrán que subir cada uno por un lado, Jack izquierda, Cecilia centro y Rudy derecha, para llegar al sexto piso. En su camino, Jack se encontrará con una estatua que lo retará a duelo. Acepta, y tras derrotar a tres tandas de enemigos, adquirirás la pista para el Saque Dividida.


Arroja la caja contra el cristal para abrir la puerta.



Una vez en el sexto piso, acciona con cada personaje los globos luminosos de cada estatua. De esa manera te enfrentarás al Mago Zorro, un Jefe Final bastante duro, con el que probablemente gastarás todo el cargador del Cañón de Mano de Rudy. Para derrotarle, utiliza la combinación ARMA, Meteórica y Virtud Sónica y hechizo de curación, que ya va siendo habitual a estas alturas del juego. Tras eliminarlo, obtendrás la Virtud Azul. Con él en tu poder, dirígete al Lecho del Gigante, en el Noroeste del



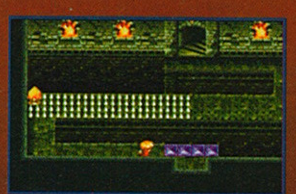
Cementerio de Barcos, y colócalo en el orificio izquierdo de la puerta. Después coloca la Malicia Roja en el derecho, y se abrirá la puerta. Esta ruina está repleta de trampas de lanzas y púas, por lo que lo mejor será que corras, aunque con cuidado, ya que algunas habitaciones dan a repisas que a su vez dan a precipicios.

En las habitaciones en las que para desplazarte necesitas el garfio, antes de dispararlo fíjate bien en que no haya un orificio de salida de lanza cerca del pilar al que apuntas, ya que si lo hay dispararás la trampa nada más aterrizar. En estos casos, busca una manera alternativa (otro pilar) para pasar.


Lleva a los tres personajes al último piso, y acciona con cada uno el globo azul de las estatuas que se encuentran allí.

Cuando llegues abajo del todo, descubrirás otro Golem. Para accionarlo, vuelve a Adlehyde para hablar con Emma Para estas situaciones el hechizo de Escape es muy útil, por lo que si no lo tienes, conjúralo lo antes posible. Tras comentarle lo del Golem, te acompañará al Lecho del Gigante, lo que dará comienzo a una escena animada en la que el Golem de Tierra se unirá a tu grupo.

Con él podrás atravesar las zonas acuáticas poco profundas, a las que el





Golosinas no podía acceder, y lo que es mejor todavía: mientras te encuentres en su interior no serás atacado por ningún enemigo. Tu primer destino debe ser la Corte Seim, una ciudad refugio para huérfanos, que se encuentra al Sudeste del Lecho del Gigante. En ella podrás aprovisionarte con unos cuantos amuletos, y lo que es más importante: hablar con Maxwell, en el sótano de la casa grande, lo que te permitirá ver una breve escena en la que Rudy recordará su infancia con el viejo Zepet.

Tras la escena te hablará de la torre Epitah Sea, que se encuentra al este, y en la que se supone que hay una Runa Conductor, que junto a la que él ya tiene te permitirá aumentar el poder del Golem de Tierra. Antes de irte, te dará la llave Cuerda para que puedas entrar. Descansa, repón la munición, salva la partida y encamínate hacia la torre de marras.







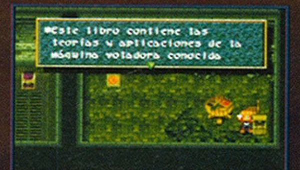
LAS CARTAS SOBRE LA MESA



Gracias a la herramienta patines podrás circular por las cintas transportadoras en el sentido contrario de su marcha normal.

Al llegar a la torre, descubrirás un antiguo mecanismo que está bloqueando el camino. Para poder franquearlo, utiliza la llave Cuerda sobre él, y sube por las escaleras. Camina alrededor de las cintas transportadoras para coger los objetos de los cofres. Dirígete al sur, y vuela la falsa pared que verás. Ve a la izquierda de la cinta transportadora, y luego súbete en ella para llegar a un interruptor. Presiónalo, y retrocede hasta llegar a un cofre, en cuyo interior hay una Magizana. Cógela y súbete encima de la cinta transportadora de tu derecha. Cuando llegues al final, vuela la parte débil del muro, y métete por la puerta de las escaleras. Llegarás a una habitación en la que quedarás atrapado, y en la que aparecerá Luceid, el Guardián del Deseo. Usa la herramienta Vara para hablar con él, y síguele hasta la puerta. Cuando se detenga, vuelve a hablar con él, y sube por las escaleras. Llegarás a una planta en la que la mayor parte de las habitaciones están cerradas. En una de ellas verás un hueco, y tras él un interruptor. Utiliza a Hanpan para presionarlo, y para coger el contenido del cofre explosivo: el libro Pájaro de Metal. Tras eso, pulsa el interruptor y vete a la habitación de la consola, introduce la contraseña







(Metal Bird), y métete por el pasadizo secreto que se abrirá en la habitación superior derecha. Sube por las escaleras y recoge la herramienta Patines. Úsalos para cruzar la cinta transportadora y volver al pasillo central de ese nivel, salva la partida, cruza la otra cinta transportadora y sube al siguiente nivel. Utiliza la llave Cuerda en los tres robots para dar otra pista de Saque Rápido (Tiro Explosivo) a Jack, y sube hasta la terraza. En ella te enfrentarás a Bomerang y a Luceid, dos de los enemigos más duros de todo el juego, por lo que lo mejor será que comiences el combate con tu salud a tope. Lo mejor que puedes hacer siempre que te enfrentes a esta pareja, es liquidar primero a Luceid, y luego ocuparse de su compañero. Rudy deberá usar el ARMA más potente que tenga (el Propulsor es una opción muy recomendable). Jack por su parte debería centrarse en atacar con el saque Meteórico, y cuando tenga bastante fuerza su Visión Sónica, mientras que por su parte Cecilia debería lanzar primero un Cámara Lenta y luego un Armor Down, para posteriormente ocuparse de mantener sano al grupo.

Tras la lucha, coge la Runa Conductor y vuelve a la ciudad de Corte Seim. En ella, lo único que tienes que hacer es hablar con Maxwell y con Juana antes de irte a dormir para descansar.





Debes acabar primero con Luceid y luego con Bomerang.



Golosinas: 5000 Gellas, 1 MegaBaya, 1 Carta Suerte, 1 Ánimo Total, Herramienta Varita, Runa Trueno.
Río Arenoso: 3 Manz Fuertes, 3 Manz-poder, Orbe de Poder, 1 Carta Suerte.
Cementerio de Barcos: Serenata, 1 Manz-ligera, 1 Manz- poder, 1 Manz Fuerte, 1 Baya Poción, 1 Martillo, 1 Frutánimo. Tras el hundimiento del Buque Fantasma: Aspa, 1 Cabrita, 1 Emblema.
Jardín del Placer: 2 Emblemas, 1 Duplicador, Brazalete, Runa Flash, Garfio.
Barco Fantasma: 4 Baya, Pociones, 1 Signo Secreto, 1 Magizana, 1 Carta Suerte.
Ciudad Rosetta: 498 Gellas, Sombrerón, Casco, Moneda 1 Gella, 1 Magizana, 1 Emblema, 1 Manz-poder, 1 Manz-fuerte



Trampa Volcano: 1800 Gellas, 1 Cargador, 1 Signo Secreto, Arpa de Plata, 2 Baya Pociones, 971 Gellas, 1 Magizana, 1 Carta Suerte, 1 Emblema, Propulsor, Malicia Roja.



Tripilar: 6 Baya Pociones, 1 Cargador, 1 Signo Secreto, 1 Magizana, Virtud Azul.

¡NO PASARÁN!

Tras la escena corta, Cecilia, Jack y Rudy se darán cuenta de que Alzahad los ha engañado, y que donde piensa realmente atacar es en la Ermita Sagrada, al sudeste de Corte Seim. Ve hacia allí rápidamente.

La Ermita es una localización bastante fácil, con muy pocos puzzles a resolver, siendo el más complicado de ellos averiguar cómo han podido pasar los demonios dentro. Para ello, habla con el niño que dice que vino con ellos un perro muy grande, busca al perro, y descubrirás con horror como se transforma en un monstruo, con el que tendrás que pelear. Tras derrotarlo, vete a la habitación con la monja y los niños, y usa a Hanpan en el niño que teme a las ratas. De esta manera podrás hablar con la monja, y al terminar Hanpan te hará



una serie de preguntas, a las que deberás responder lo siguiente:

1) Santo Centauro.
2) Acurrucado junto a tu cuerpo.
3) Atraviesan con humanos.
4) Van en los humanos.
5) Los aldeanos se transforman en monstruos.

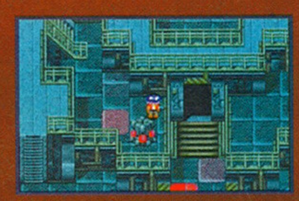
Tras esa conversación, vete hacia la habitación custodiada por un guardia, mátalo y entra en su interior para luchar contra Alzahad. Utiliza con él la misma combinación que con Bomerang y Luceid, es decir: Rudy con su ARMA más potente (probablemente el Propulsor), Jack con el saque Meteórico (y cuando tenga



bastante fuerza con su Visión Sónica),y Cecilia con los hechizos Cámara Lenta, Armor Down, Shield y Heal.

Tras su escape, hazte con la otra Runa Conductor y habla con Maxwell, el cual instalará las dos en el Golem de Tierra. Ya puedes dirigirte hacia el norte, hacia la Fotosfera, para enfrentarte a los demonios en su propio territorio.

Tras la escena en la que el Golem anula el escudo, el primer obstáculo con el que te encontrarás será con varias losas electrificadas en el suelo. Para neutralizarlas, tendrás que volar con la herramienta Bombas los generadores que las cargan. Ve por las escaleras y repite este procedimiento en todas las salas, hasta que llegues al centro de la Fotosfera, en donde verás una puerta sellada mágicamente. Aparecerá entonces una misteriosa figura vestida de azul, que la abrirá por ti. Ve



Vuela con las bombas todos los generadores de fuerza.



Una vez tengas las dos Runas Conductor, vete a la Fotosfera.





tras ella, y sigue sus indicaciones al pie de la letra, ya que te dirán como hacerte con el ARMA Globo Doble, y con el Prisma. Tras eso, retrocede hasta un pasillo bloqueadc por el que antes no podías pasar y métete por él. Llegarás a unos corredores flotantes, iluminados esporádicamente por focos, que tendrás que evitar a no ser que quieras tener un combate con tres monstruos, y volver al principio de la habitación.De cualquier manera, cuando cruces la habitación prepárate para sostener el combate más duro que hayas tenido hasta ahora. Tu contendiente: Lolithia. Este "angelical" Golem, no sólo tiene un montón de puntos de vida, sino que

además hace ataques de sueño demoledores contra todo el grupo. Así pues, es imperativo que Cecilia lance el hechizo de Awaken nada más empezar el combate. Por lo demás, utiliza la técnica habitual, lanzando de vez en cuando hechizos de Flame, a los que Lolithia es bastante susceptible.

Tras derrotarla, repón fuerzas y continúa tu camino hasta que llegues a la estancia de la Madre. Repite técnica con ella, y aunque ocasionalmente lanza contra todo el grupo ataques de 700 a 800 puntos de vida, no te costará mucho derrotarla. Tras hacerlo, siéntate y disfruta de la escena.



Tras hablar con el niño, busca por las habitaciones hasta encontrar un perro. Acércate a él y se transformará en este horrible demonio.



La madre puede propinarte golpes que restan hasta 800 puntos de vida, sin embargo, si eres paciente no te costará mucho derrotarla.







EN BUSCA DE LA MAGIA PERDIDA

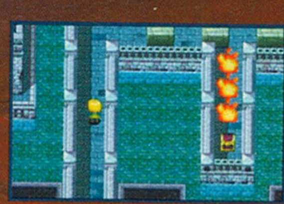




Tras la reunión y fundación de la agencia de Emma, dale el libro que encontraste en Epitaph Sea para que comience sus investigaciones, recoge todos los objetos que hay en la sala de reuniones, y sal de Adhelyde.

Prepárate para hacer un pequeño viaje por Filgaia en busca de Runas y objetos mágicos que te ayuden en tu lucha. La primera será la Runa Tritón, que se haya en posesión de Lucadia, el Guardián de los Océanos. Para averiguar donde se encuentra Lucadia, vete a la ciudad de Rosetta. Habla con él alcalde, y encamínate hacia el Vórtice que bloquea el acceso al Océano Exterior. De esta manera, serás transportado a la Ermita del Dragón Marino.







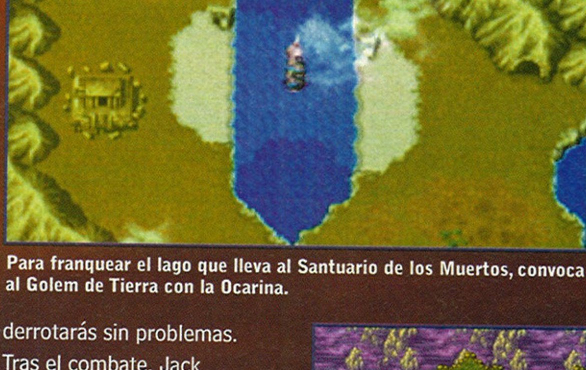




Para entrar a la Ermita del Dragón Marino, antes tendrás que hablar con el alcalde de Ciudad Rosetta.

Este es sin duda uno de los laberintos más sencillos de todo el juego, ya que el único puzzle al que te tienes que enfrentar es el de colocar los bloques de piedra verde sobre las losas especiales marcadas sobre el suelo, ya sea para avanzar hacia el corazón de la ermita, o para que aparezcan los cofres con los objetos, entre ellos la Herramienta Jarrón.

Una vez con ella en tu poder, dirígete al punto de salvación, guarda la partida y sigue hacia arriba, hacia el norte, apagando el fuego para revelar el interruptor y abrir la puerta de la capilla de Lucadia. En ella, tras hablar con el Guardián de los Océanos tendrás que luchar contra Lady Harken, pero no te preocupes. Si utilizas la misma técnica que contra Lolithia y contra la Madre, la derrotarás sin problemas. Tras el combate, Jack obtendrá una pista para desarrollar el saque Hoja Culpa, y el grupo podrá hacerse con la Runa Tritón.



Para franquear el lago que lleva al Santuario de los Muertos, convoca al Golem de Tierra con la Ocarina.

Con la runa en tu poder encamínate hacia el sur, hacia la isla más grande, y entra en una especie de claro abandonado que verás en la parte este. Allí descubrirás el único gremio de magia complicada que queda en toda Filgaia. Hazte con las versiones más potentes de los hechizos que tengas, deshaciendo sus contrapartidas más débiles si te faltan emblemas.

Tras eso, dirígete a unas ruinas abandonas, que se encuentran al sudeste de la paya al oeste de la Corte Seim. Allí podrás hacerte con una Ocarina con la que podrás convocar al Golem de Tierra siempre que quieras.



Empuja los bloques de piedra para abrirte paso.





Con estos dos objetos podrás encaminarte hacia el Santuario de los Muertos. Para poder llegar a él antes tendrás que franquear dos obstáculos: la isla deriva y un lago. La isla deriva es una localización muy fácil de franquear, pero en la que tendrás que darle gusto al garfio cosa fina.

Si quieres atravesarla rápidamente y sin apenas combate, utiliza el hechizo de invisible. No obstante, lo mejor que puedes hacer es atravesarla visible, ya que los Wyvers son unos enemigos muy útiles para subir de nivel. Si Jack ataca con el saque Meteórico y Cecilia con el hechizo Break, los eliminarás en un único asalto, llevándote 4.000 puntos por cada uno.

En lo referente al lago, lo único que tienes que hacer es usar la Ocarina para convocar al Golem y entrar en el Santuario.



Lecho del Gigante: 2 Emblemas, 2 Baya Pociones, 2 Magizanas.

Corte Seim 1 Manzana Mística, 1 Manz-Ligera, 1 Manz Fuerte, Llave Cuerda.

Epitah Sea 1 Baya Poción, 1 Magizana, 1 Manz Fuerte, 1 Carta Suerte 1 Manz- Mística, 1 Manz - Ligera, 1 Emblema, 1 Signo Secreto, 1 Cargador, 1 Ánimo Total, Reflex, Talismán, 1 Llave Duplicador, Runa Entrada 1, Pájaro de Metal, Herramienta Patines.



Ermita Sagrada 1 Magizana, 1 Llave Duplicador, 1 Baya Poción, 1 Emblema, 1 Frutánimo, 1 Signo Secreto, 2 baya Pociones, 320g, 2130g Runa Entrada 2.

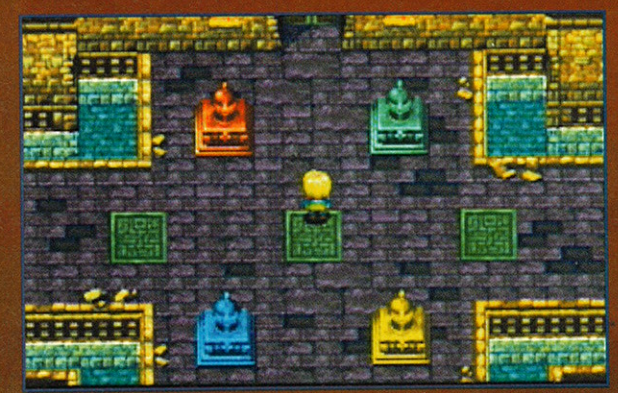


Fotosfera 5 Baya Pociones, 1 Ánimo Total, 2 Manz-Fuerte, 1 Manz-Ligera, 1 Magizana, 3 Frutánimos, 1 Mega Baya, Protector, Globo Doble, Herramienta Prisma.



Otra vez Adhelyde 500g, 1 Carta Suerte, 1 Cargador, 1 Missanga, 1000g, 1 Manz-Poder.

SE ESTRECHA EL CÍRCULO


Vuela la estatua verde y coloca las otras tres en su sitio; la roja a la izquierda, la dorada en medio y la azul a la derecha.





En la primera habitación del laberinto, nada más entrar, vuela el muro detrás de la estatua. Al hacerlo, entrarás en una serie de habitaciones en las que para abrir las puertas tendrás que empujar a unas losas especiales las estatuas que verás.

Acabarás llegando a una habitación con cuatro estatuas, cada una de ellas de un color distinto, pero con sólo tres losas. Empuja la estatua de color rojo a la losa de la izquierda, la de oro a la de en medio, la azul a la de la derecha, y vuela la verde con una bomba de Rudy.

Prosigue tu avance hasta que llegues a la habitación con el punto de salvación. Guarda la partida y utiliza el Prisma para abrir la puerta. Tras ella se encuentra el altar con los ídolos del Dragón, del León y de la Diosa, pero antes de hacerte con ellos tendrás que volver a enfrentarte con Luceid y Bumerán. Utiliza la misma técnica de antes, es decir: centrarte primero en Luceid, y luego en Bomerang, atacando Jack con la Meteórica, Rudy con su Arma más potente y Cecilia reduciendo la velocidad y armadura de los rivales, y curando al grupo cuando sea necesario. Una vez terminado el combate ve a la habitación tras el altar. Allí hay una estatua que permitirá a Jack hacerse con la pista para el saque Sombras.

Tras eso, encamínate al laboratorio de los demonios en la isla al noreste de Milana, para destruir el prisma oscuro. En cuanto llegues, hazte con el ARMA Bazuca y encamínate a la sala de los terminales. Una vez en ella, vete al de más a la derecha y selecciona cambiar pantalla, y después mostrar datos. De esta manera,





podrás acceder a la puerta central, cuya contraseña es Demon Gate. Tras ella se encuentra el Prisma Oscuro, con Lady Harken protegiéndolo. Si utilizas la técnica habitual, no tendrás problemas para derrotarla, pudiendo ver, cuando lo hagas, como se transforma en una mujer, y arrojando así más pistas sobre la verdadera identidad de Jack.

No obstante, una vez derrotada podrás comprobar que el prisma es falso, y que todo ha sido una trampa de Zeikfreid, el cual transportará a los tres personajes al generador de puertas dimensionales en cuanto salgan del laboratorio.

Allí volverás a encontrarte con Zed, teniendo que seguirle a lo largo y ancho de todo el nivel para llegar hasta Zeikfreid. La primera vez que le veas estarás separado de él por un abismo, por lo que



para llegar a él tendrás que utilizar el garfio, como si fuera un pilar. Tras eso, te las verás con un suelo electrificado, y tendrás que usar los patines si lo quieres pasar. Cuando lo hayas hecho, acciona la palanca cercana para desconectarlo. Síguelo a través de varias habitaciones, sin perderlo de vista. En una sala llena de tuberías parecerá que ha desaparecido, pero si te fijas con atención en la pared en la que desapareció, verás un interruptor que abre una puerta secreta. Continúa la persecución, hasta que acabes llegando a una sala con cuatro palancas, cada una de ellas en una pequeña habitación. Si no quieres que Zed te encierre en la última y tengas que utilizar el Magirrelo, para escapar, acciónalas en el siguiente orden: Primera (empezando por la izquierda), Segunda, Tercera, Segunda y Cuarta. Tras este pequeño puzzle, vuelve a perseguir a Zed, y prepárate para enfrentarte con el Golem Diablo.

Este Golem es mucho más asequible que Lolithia, pero no por ello debes bajar la guardia. Reserva a Jack para sanar a tus personajes más heridos, y atácale con Rudy (Bazuca o Propulsor), y con Cecilia (hechizos de frío, a los que es muy vulnerable). Tras derrotarle, vete a la puerta de la contraseña e introduce cualquier palabra para abrirla. Sigue a Zed hasta la sala de control, y prepárate para enfrentarte al mismísimo Zeikfried. Atácale con el Punta Magnum de Jack si ya lo has desarrollado, con el ARMA más potente de Rudy, y reserva a Cecilia para que cure al grupo entero aprovechando su habilidad Mística, soltando de cuando en cuando algún hechizo de Saint. Tras derrotar a Zeikfried, prepárate para una espectacular escena animada en la que Rudy queda gravemente herido, y se revela que es un androide.






Vuela los generadores de energía para poder pasar al interior del complejo de los demonios.


Si no quieres que Zed te encierre, activa las palancas en el orden correcto: primera, segunda, tercera, segunda y cuarta.

LA CURACIÓN DE RUDY

Para poder hacerte con metal vivo con el que curar a Rudy, tienes que hablar con Mariel en ciudad Rosetta. Al hacerlo, te llevará a la Colina Boscosa, y de ella a la dimensión elw. Nada más llegar, serás recibido por un grupo de elws de la cercana ciudad de Tarjan, que te desvelarán el origen de Rudy como parte de un proyecto experimental para luchar contra los demonios. Tras eso, te dirán que el único que puede ayudarle es Vassin, el hermano de Mariel, que vive recluido en su laboratorio en el sur por haber desatado el poder de la Cuchilla del Guardián sobre Filgaia. Antes de irte a hablar con él, hazte con la llave para abrir el cofre de la prisión forestal, que se encuentra en la casa de la esquina noreste del pueblo.

La prisión forestal es un laberinto espiral muy extenso, que se recorre de izquierda a derecha. Lo mejor será que te armes de paciencia, porque más de una vez pensarás que te has perdido, ya que volverás a pasar pantallas por la que ya habías pasado antes. De cualquier modo, cuando llegues al centro del laberinto te encontrarás con un cofre violeta y morado. Ábrelo y sigue al espíritu hacia la derecha, hacia la cascada, en donde obtendrás la Runa Vida (que deberías entregar a Jack).



Sigue la luz hasta la cascada para poder encontrarte así con el Guardián de la Runa de la Vida.

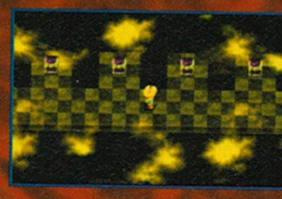
Al sudeste de la prisión se encuentra el laboratorio de Vassin. Éste, ante la insistencia de Mariel, accederá a curar a Rudy, pero te dirá que para ello necesita la Runa Vida y la Runa Hades. La primera ya la tienes, pero para obtener la segunda tendrás que volver a Filgaia, ya que se encuentra en el interior del libro La Metallica, en el interior de la Librería Sellada de la Abadía Curan.

Vete a la Colina Boscosa para aparecer en Filgaia, y una vez allí, teleportate a la Abadía y entra en la Librería Sellada. El libro que buscas se encuentra en la estantería de la izquierda de la habitación en la que Cecilia se enfrentó al libro de los monstruos. Al abrirlo entrarás en la dimensión La Metallica.

Baja por las escaleras y entra por la puerta. Avanza hasta que llegues a una pantalla en la que el suelo forma una especie de rombo. En esa pantalla, verás dos puertas: por la que has entrado y otra que está más arriba. Pues bien, sube por las escaleras de la derecha en sentido contrario al de las agujas del reloj (comprobando la puerta de arriba cada vez que pases) hasta que se abra. Métete dentro. Verás el libro de la Tierra. Cógelo y léelo. Antes de terminar el nivel, te encontrarás con otros siete libros más que tendrás que leer para que Jack encuentre la pista del saque Gran Zapp. En tu recorrido por el nivel acabarás encontrando una habitación con cinco cofres cerrados. Abre únicamente el tercero y el cuarto (empezando por la izquierda), para que se abra la puerta cerrada del norte y puedas llegar a la parte final del laberinto. En ella verás una serie de puertas, precedidas por unas tablillas, que tendrás que pasar en este orden: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda y Derecha. Así llegarás al Guardián Duras Drum, que te dará la Runa Hades (debería tenerla Cecilia). Vuelve al laboratorio de Vassin.

Allí, tras la escena animada de la infancia de Rudy, tendrás que luchar sólo con Cecilia contra la demonio Elizabeth. Para vencerla, arrójala primero un hechizo de cámara lenta, y hostígala con hechizos de Saint, curándote siempre que tu vida baje de 1200. Tras derrotarla, el ídolo de la Diosa se romperá, obtendrás la Runa Amor y Rudy volverá completamente restablecido.

Antes de irte, habla con Vassin para obtener la habilidad Tiro Furia y vuela la caja de detrás de su casa para hacerte con el Arma Secreta.













Ermita del Dragón
1 Magizana, 3 Emblemas1 Carta Suerte, Capa Brillo, 1 Duplicador, Runa Tritón, Herramienta Jarrón.

Ruinas Olvidadas
Ocarina, 1 Cargador Isla Deriva, Poncho Sioux, Emblema, Chaqueta Roja, Santuario de los Muertos Laja Sabia, 4 Manz-Místicas, Pergamino, 1 Emblema, Barra Lunar, Ídolo Dragón, Ídolo León, Ídolo Diosa.



Laboratorio de los Demonios
1 Frutánimo, 3 Baya Pociones, 1 Mega Baya, 1 Sap.potente, 2 Cargadores, Bazuca.

Generador de la Puerta
2 Magizanas, 2 Cargadores, 1 Baya Cura, 1 Emblema, 1 Signo Secreto, 2 Baya Pociones, Unifuerza, 1 Néctar

Tarjan
1 Manz- Ligera, 1 Sombrero, 1 Magizana, Cinta Azul, Mega Baya, Llave Espíritu.



Prisión Forestal
5 Emblemas, Capa Ilusión, Capa Pradera, Armadura, Runa Vida.

Laboratorio de Vassin
1 Mega Baya, 1 Duplicador, Super Casco, Magizana, Arma Secreta.



VOLARÉ

De vuelta en Adhleyde, verás que Emma ha completado la Protoala, pero que necesita dos circuitos Géminis para que sea completamente operativa y puedas sobrevolar las montañas. Con este fin te manda por un lado a ti, y por el otro a Juana Calamidad y a Bartolomé para que os hagáis con ellos. Así pues, tendrás que ir a Cuerpo Géminis, que se encuentra en un bosque al oeste de Corte Seim.

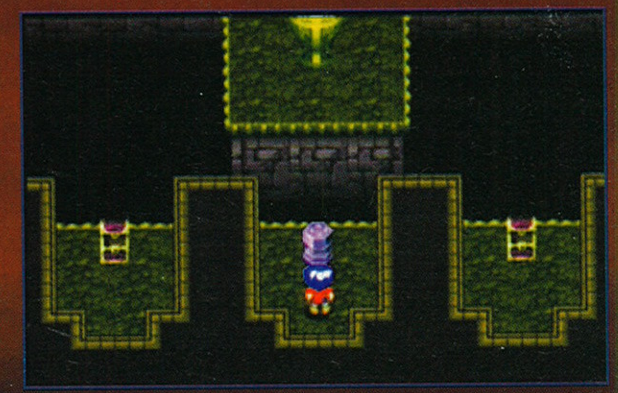
Cuando llegues allí, vuela el muro y abre el cofre para obtener la pista para desarrollar el saque Nova Cosmos. Ve al piso de abajo, vuela la pared débil y coge la joya del pecho de la estatua, tras apagar con el jarrón los fuegos que bloqueaban tu paso. Retrocede y sigue por el camino de la derecha hasta que te encuentres con otro muro falso. Vuélalo para obtener una segunda joya. Hazte con el ARMA Glaser colocando una joya en el pecho de la primera estatua que la necesite, y retirándola una vez tengas el ARMA en tu poder. Tras atravesar la primera puerta que te pide una joya para abrirla, vuela el muro tras el cofre y usa la joya que te queda para hacerte con dos joyas más.



Al salir, recoge la joya que has usado para utilizarla en la estatua que hay cerca del punto de salvación, y reservar las otras dos para las que guardan la entrada a la parte final de la tumba. Hazte con la herramienta Guante cuando te repongas de la caída, y sigue hacia el norte, hasta llegar a la pantalla del abismo. Utiliza el guante para empujar el pilar hasta el otro extremo del abismo, y cambia a Jack para cruzarlo con el garfio. Sigue hasta el altar, donde tras enfrentarte a Mech Drake (la técnica de siempre, aderezada con unos cuantos Saints), te harás con un circuito Géminis. Ya puedes volver a Adhelyde.

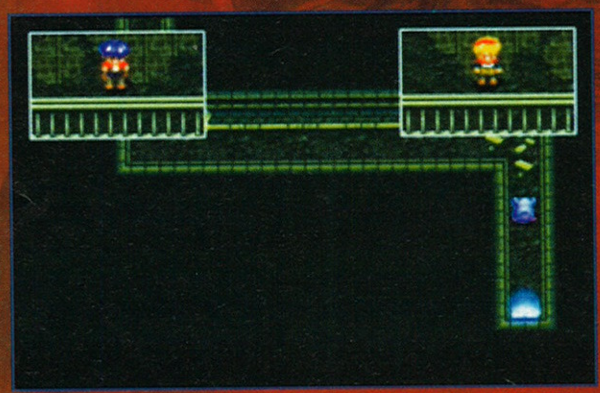


Tras hablar con Emma, y contemplar el hundimiento del Golosinas, ve a la playa del Cementerio de Barcos. Encontrarás en el segundo circuito. Cógelo, vuelve a Adhelyde y dáselo a Emma. ¡Ya tienes el Ala completa!


Usa el Guante sobre el pilar para pasarlo al otro extremo del abismo, y poder cruzar tirándole después el garfio.

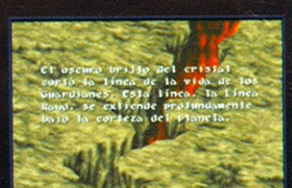
LA PRISIÓN DE PANDEMONIO

Con el ala completa, puedes (y debes) ir a Pandemonio, una antigua prisión que se encuentra al sudeste de Corte Seim, rodeado por un río y un anillo de montañas. Una vez allí, dirígete hacia el norte para hacerte con la Nemogema, y tras eso dirígete hacia el sur para activar el cristal de la pared. Una vez hecho eso, ve hacia el norte y hacia el oeste, hasta que encuentres un punto de salvación. Guarda la partida, sube por las escaleras y ve a la derecha, para encontrarte con Elmina/Lady Harken. Tras la escena animada aparecerá Alzahad, que te hará luchar contra su criatura, Turask. Bájale constantemente la armadura con Cecilia, ya que su estrategia predilecta es la subirse la armadura al máximo. Lamentablemente, al concluir la batalla Alzahad separará al grupo y arrojará a cada uno de sus componentes al interior de una mazmorra. Para liberarlos, selecciona a Jack y haz que hable con Hanpan,


Guía a Hanpan por los túneles hasta que encuentres la palanca que abre las celdas de cada de los tres personajes.







para que así puedas controlarlo. Mételo por el agujero de la pared, y sigue por la red de túneles hasta que encuentres la palanca que controla las cerraduras de cada celda. Acciónala y vuelve con Jack. Cambia tras eso a Cecilia y llévala a la habitación de la gema interruptor, cambia su color a naranja y, pasa a controlar a Jack. Llévale a la habitación con el interruptor rojo y púlsalo. Tras eso, vuelve a cambiar a Cecilia, pon de nuevo la gema en color azul, y cambia a Rudy. Lleva a Rudy a la habitación con el diamante azul (la más a la izquierda de las tres del pasillo), acciona el diamante y vuelve a reunir al grupo. Vete a la habitación de en medio del pasillo por el que





vino Rudy, y prepárate para enfrentarte con el demonio profeta. Este es un jefe bastante duro, por lo que deberías atacar con el Gran Zapp de Jack, el Propulsor de Rudy y los hechizos de Saint de Cecilia. Así mismo, no te olvides de lanzarle los hechizos de cámara lenta y Armor Down, ya que si le dejas atacar el primero estás perdido. Asegúrate también de permanecer sano, utilizando hechizos de Hi-revive, ya que el demonio profeta hace bastante daño con sus ataques.

Una vez derrotado ponte a tope de vida y de puntos mágicos, y dirígete a la habitación en la que te encontraste con Elmina y Alzahad. Allí te encontrarás con Shazan, otro demonio bastante duro, y con el que tendrás que utilizar la misma técnica que con el demonio profeta. Una vez hecho esto, encamínate hacia el norte, y disfruta de la escena en la que se desvela la identidad de Jack (como si no lo hubiéramos adivinado) y en la que Alzahad encenderá el prisma oscuro.

DUELO A MUERTE EN EL CASTILLO DE ARTICA

Tras la escena, aparecerás en Adhelyde. Equipa a tus personajes, ponles a tope de vida y magia, salva la partida, súbelos al Ala y vete al castillo de Artica (al noroeste de la antigua posición de la Fotosfera).

Nada más llegar, encamínate hacia el norte. Si tienes dos llaves Duplicador, abre las puertas selladas que verás en los dos pasillos que llevan al segundo nivel. Una vez en él, hazte con el ARMA Extravaganza, y métete por la puerta para ir a la sala del trono. Haz que Jack lo examine para obtener la pista del saque Vacío, y la espada del Jefe de los Caballeros Fenril. Tras eso, vete a la habitación al final de las escaleras, y prepárate para el enfrentamiento final entre Lady Harken y Jack. Para vencer, reserva un turno de cada tres para curarte, y atácala los otros dos con el Gran Zapp o con la Furia Sónica cuando tengas bastante fuerza. Al derrotarla, no sólo liberarás el espíritu de Elmina, sino que además obtendrás la Runa Valor del ídolo del León.



Tras liberar a Elmina, dirígete a la ciudad de Ka Dingel, al norte del Circo Antiguo.





LA BATALLA FINAL



Empuja la estatua hasta la losa que aparece marcada en el suelo antes de abandonar esta habitación.

Tras la escena de la reaparición de Ka Dingel, lleva a tu grupo al pueblo Baskar para que Rudy pueda rezar en la pirámide del pueblo y obtener así la Runa Esperanza del ídolo Dragón. Equípale con ella, y vuelve a Adhelyde. Salva la partida, hazte con todas las Bayas que puedas, y dirígete hacia Ka Dingel, que se encuentra en el risco de arrecifes al norte del Circo Antiguo. Una vez allí, convoca al Golem de Tierra para poder pasar. En la entrada te encontrarás con Luceid y Bomerang, teniendo que luchar con ellos una vez más. Tras derrotarles, entra en la torre y vuelve a salir, para recoger el sable que han dejado, la Punta Sable.

Dentro de la torre, sube por las escaleras y toma el pasillo de la izquierda. Métete por la puerta iluminada, y vuela el muro debilitado para poder pasar a su interior y accionar así el interruptor. Sube por las escaleras y continúa hacia el norte, hasta que llegar a una habitación con un interruptor y una losa señalada en el suelo. Pulsa el interruptor para que aparezca una estatua, y empújala sobre la losa para abrir la puerta de en medio. Métete por ella y sube por las escaleras. Empuja al agujero la estatua que verás para que caiga a la habitación de abajo (la de la puerta roja). Baja y empuja la estatua de la otra habitación hacia la esquina, para poder así pasar a la siguiente sala. Una vez en ella, pulsa los dos primeros interruptores de la cornisa, métete por la puerta de en medio del pasillo, y acciona la palanca para abrir la puerta de salida de la pantalla. Para salir de esa estancia, tendrás que poner una bomba sobre el orbe rojo y se abrirá la puerta roja. Al pasar por ella, te encontrarás de repente en una habitación con ocho palancas que debes empujar (da igual el orden) una vez cada una. De esa manera se abrirá una puerta, tras la que aguarda Alzahad. Aunque no tiene mucha vida, este "angelito" tiene ataques como la Sinfonía Alzahad que hacen entre 1500 y 1700 puntos de vida, por lo que permanecer sano es básico. Que Rudy le ataque con el Glaser, y, siempre que tenga fuerza, invocando a Zephyr. Jack que le castigue con el Gran Zapp y con la Visión Sónica. Cecilia, más que nunca, debe estar pendiente de las curaciones del grupo. Al derrotarle, Jack obtendrá la habilidad Doble Ataque. Ve hacia la derecha y métete en el ascensor dimensional para llegar a la colonia de Malduke.

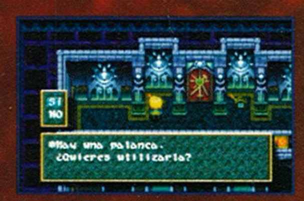














De La Metallica
Runa Hades.

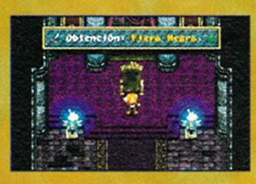
Cuerpo Géminis
1 Emblema, Paso Negro, 1 Magizana, 1 Carta Suerte, 1 Mega Baya, Herramienta Guante, Duplicador, 1 Ambrosía, 2 Signos Secretos, Glaser, Circuito Géminis 1, Bolsa.



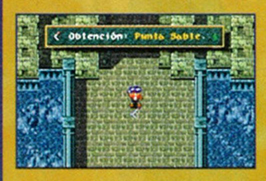
Cementerio de Barcos
Circuito Géminis 2.

Pandemónium
Nemogema, 1 Mega Baya, 2 Magizanas, 1 Carta Suerte, 1 Signo Secreto, 1 Cargador, 2 Emblemas, 1 Ambrosía.

Castillo Ártica
4 Signos Secretos, 2 Ánimo Total, 2 Mega Bayas, 1 Néctar, 1 Carta Suerte, Fiera Negra, Runa Valor, Extravaganza



Ka Dingel
5 Mega Bayas, 2 Néctar, 1 Carta Suerte, 4 Ánimo Total, 5 Magizanas, 2 Ambrosía, Escudo de Metal, Extinción, Punta Sable.



Malduke
5 Néctar, 1 Cargador, Hoja Plata, Cetro Real, Brazos, Infractor, Demoledor, Ojo, Herramienta Guitarra, Capa Asalto, Alas, Poncho Joya, Manto Filgaia.

EL TODO POR EL TODO



¿Dónde ir primero? El interruptor de la derecha lleva a la zona de la estatua, el de arriba a la zona residencia, y último a las minas.

Vuela los generadores que impiden el acceso a la puerta de la derecha, y pasa por ella para llegar a una habitación con una tubería. Métete dentro y coge el ARMA Demoledor. Ve por el pasillo de la izquierda y acciona la palanca para hacerte con la Herramienta Guitarra. Retrocede sobre tus pasos, y métete por la puerta de la izquierda de la habitación del inicio. Llegarás a una habitación con un abismo. Usa el puño sobre el pilar morado para ponerlo en el otro extremo del abismo, y poder así cruzarlo lanzándole el garfio. Pulsa el interruptor para desconectar todos los campos de fuerza. Tras eso retrocede sobre tus pasos hasta que llegues a la sala del gran pasillo (la que daba a la Herramienta Guitarra), y métete por la puerta que lleva al sur.

Sigue hacia el oeste, y usa a Hanpan para franquear las losas con minas explosivas. Métete por la tubería hasta llegar al interruptor. Conéctalo y vuelve a meterte en la tubería, sal y dirígete al norte, hasta que llegues a la zona del puente. En ella, utiliza el garfio para saltar al otro extremo del abismo antes de que el puente se derrumbe. Tras eso, ve a la derecha y llegarás a un teleportador con tres posibles





destinos (dependiendo de las palancas activadas) en Malduke: las minas, la zona residencial y la zona de la estatua. Debes teleportarte a cada una de ellas para obtener los tres objetos que te permitirán entrar en lo más profundo de Malduke.

Comienza yendo a la zona residencial. En ella lo único que tienes que hacer es ir hacia el norte. El objeto que buscas (las Alas) se encuentra tras la lápida de la tumba grande, en el cementerio. Tras cogerlo, vuelve al teleportador y cambia el destino a las minas. Toma las escaleras de la derecha, y ve hacia el sur. Desciende dos niveles más, y entra en la habitación de tu izquierda. En un cofre verás el ojo auténtico (hay más en el nivel, pero son falsos). Vuelve al teleportador y vete a la zona de la estatua. Ve un par de pantallas hacia el sur, métete por la puerta de la esquina superior derecha, y en la siguiente habitación baja por la puerta de la izquierda. Salta dos veces hacia abajo (fíjate en el cristal pero no lo toques), y sigue hasta que llegues a un peñasco que bloquea las escaleras. Vuélalo y vuelve a la habitación del cristal. Cámbialo de color y presiona el interruptor del patio al que ahora puedes acceder para mover una de las estatuas del





patio. Vuelve al cristal y cámbialo de color para acceder al otro interruptor. Tras accionar este último, vuelve a cambiar el color de cristal para poder recoger los Brazos, el último objeto que necesitas. Con él en tu poder, vuelve al centro de teleportación, graba la partida, y vete a la izquierda para penetrar en el corazón de Malduke.

Tras colocar los tres objetos en el altar, acabarás llegando una habitación con una puerta cerrada, y con un foco. Para abrir la puerta, deja que te ilumine el foco, y prepárate para luchar contra el Golem Belial. Utiliza la técnica habitual, sólo que lo mejor será que Rudy ataque con el Arm Smash. Siempre que Belial lance un Armor Down, lanza un Hi-Shield, o de lo contrario el golem acabará contigo en un par de asaltos (llega a hacer ataques de 2.500 puntos de vida). Cuando lo derrotes, se abrirá la puerta y podrás pasar al Centro de mando de Malduke. Prepárate para enfrentarte de seguido a Zelkfried y a Motherfried.



Para derrotarlos es básico que pegues fuerte y rápido, al tiempo que mantienes los puntos de vida de los personajes. Para ello, lo mejor será que equipes (si no las tienen ya) a Jack con la Runa Vida, a Cecilia con la Runa Hades y a Rudy con la Runa Esperanza y la Unifuerza. Con esta combinación siempre tendrás dos personajes capaces de curar a todo el grupo en un turno, y a dos capaces de hacer ataques superiores a los 1500 en cada turno. Una vez terminado el combate, cura a tus personajes, repón magia y súbete al Elevador Dimensional.

Aparecerá Zeikfreid, convertido en Zeik Tuvai, y dispuesto acabar contigo. Salvo por algún golpe fatal, no es un enemigo que deba preocuparte, aunque sí un poco aburrido por la frecuencia con la que se cura. Utiliza la técnica habitual, y una vez derrotado disfruta de la espectacular escena final del juego. ¡Felicidades y hasta otra, campeón!

¡Has liberado Filgaia!

FIN



Zeik Tuvai es el último rival del juego. No es muy duro, pero tardarás en derrotarlo por los continuos healings que se echa encima.

ISS Pro´98

Claves para la victoria

Si quieres sacarle el máximo partido a *ISS Pro'98* tienes dos opciones: jugar durante meses hasta descubrir sus secretos por ti mismo o seguir con atención esta guía donde te detallamos algunas de las jugadas y movimientos que pueden llevarte a la victoria desde ahora mismo. En estas páginas os explicamos técnicas y acciones que no vienen especificadas en el manual de instrucciones, pero que se complementan con los datos que en él puedes encontrar. ¿A qué estás esperando para proclamarte Campeón del Mundo?

JUGADORES

Como ocurre en en le fútbol real, no todos los jugadores de *ISS Pro`98* son iguales. Cada uno unas cualidades y defectos que hay que tener en cuenta.

Así, todos los jugadores golpean el balón con su pierna "buena" mucho mejor que con la "mala". Un zurdo centrará mejor desde la izquierda que desde la derecha. Un tiro a puerta es un gol casi seguro si el jugador que lo efectúa está colocado en su lado bueno y le damos efecto al balón (el efecto se consigue apretando X justo después del botón de disparo).

Además, cada equipo suele tener uno o varios jugadores estrella que están más capacitados para intentar determinadas acciones con éxito. Aunque los nombres de los jugadores son ficticios (se pueden cambiar con un práctico editor), las características físicas y forma de jugar corresponden a jugadores reales. Podemos ver a Berkgamp, Ronaldo, Batistuta, Suker, Seedorf, Va derrama, Zidane, Roberto Carlos y un largo etcétera de estrellas consumadas. Aprovéchate de estos jugadores, ellos son los que desestabilizan un partido. Hay veces que aunque estén cansados, rinden más que un reserva en buenas condiciones.

Cada jugador tiene su posición natural en el campo. No pongas nunca a un delantero en la media, ni a un defensa en la delantera, porque su resistencia y cualidades de juego bajarán muchos enteros. Tienes que tener en cuenta que si cambias la formación que viene por defecto en un equipo también deberás cambiar algunas posiciones de jugadores que se verán trastocadas con la nueva formación. Atento y a por ellos.







ESTRATEGIAS

COMO USAR LAS ESTRATEGIAS

Todas las estrategias menos "Zone Press" se deben utilizar sólo en momentos puntuales ya que así son realmente efectivas. Se pueden seleccionar dos estrategias, pero no se pueden activar las dos a la vez. Es importante que se complementen (una defensiva y otra de ataque, por ejemplo) para poder utilizarlas continuamente.

Apretando "Select" podemos mover la barra que se encuentra debajo del nombre del jugador que controlamos. Esta barra sirve para subir o bajar las líneas, algo muy útil ya que así conseguimos que los jugadores se hagan relevos y jueguen "sin balón": Si un delantero aguanta el balón y ponemos la barra en posición de ataque un centrocampista subirá rápidamente al ataque en buena posición para pasarle el balón.

Estas son las principales estrategias:



RIGHT SIDE ATTACK

La defensa, centrocampistas y delanteros de la banda derecha, a la vez que van subiendo el balón, se abren hacia su banda haciendo de "carrileros", creando así huecos y abriendo el juego.

ZONE PRESS

Como su nombre indica los jugadores hacen una presión en la zona donde se encuentre el balón.

COUNTER ATTACK

Los delanteros se colocan en el punto de penalty en posición de rematar todo lo que les echemos. Indicada para cuando vayamos a colgar el balón por las bandas.

OFF SIDE TRAP

Es la clásica trampa del fuera de juego. Hay que tener mucha vista y sincronización para utilizar esta estrategia. Con paciencia puedes conseguir que nadie entre en tu portería, pero hasta que lo consigas te pueden hacer unos cuantos goles. Utilízala si juegas contra un amigo, pero contra la máquina mejor no lo intentes, suele esperarse a que sus jugadores se salgan para dar el pase en el momento oportuno.

LEFT SIDE ATTACK

Igual que "Right Side Attack", pero por la izquierda. Mezclando las dos estrategias se pueden conseguir cambios de juego sensacionales dando pases largos de una banda a otra. Primero nos abrimos por una banda, cuando el equipo contrario se vuelque a esa banda, cambiamos la estrategia hacia la banda contraria, nos esperamos un pelín a que nuestros jugadores se coloquen y centramos el balón con el botón del pase largo. Espectacular.



CENTER ATTACK

A medida que se va subiendo el balón al campo contrario, el equipo se va volcando al centro del campo, imposibilitando el juego por las bandas y condensando demasiados jugadores en el centro, con la consecuente dificultad para jugar el balón con criterio.

CB OVERLAP

Depende de la formación que hayamos puesto. Jugando con tres defensas, uno o dos centrocampistas no suben al ataque. Jugando con cuatro defensas, un centrocampista no sube al ataque haciendo la cobertura a un defensa que se sube como un delantero más, creando más alternativas de ataque.



TÉCNICAS AVANZADAS

PAREDES

Se hacen apretando L1 + X. No son muy prácticas ya que el jugador que inicia la pared se queda parado y no sale corriendo hasta que el otro jugador se la devuelve. Hay que verlo muy claro antes de hacer una pared.



DEJAR PASAR EL BALÓN

Si después de dar un pase dejamos apretado L1 el jugador que iba a recibir dejará pasar el balón por debajo de las piernas, engañando así al rival. También es una buena manera de girar rápido para tirar a puerta, ganando el tiempo suficiente para que el contrario no se eche encima. Practica este movimiento y conseguirás jugadas espectaculares y siempre efectivas.

VASELINA

Se consigue apretando L1 + Cuadrado. Totalmente imprescindible para los uno contra uno. El tiempo que dejes apretado el botón de disparo será el que decida la altura de la vaselina. Si juegas contra un amigo, posiblemente intente adelantar al portero lo que sería un buen momento para intentarlo., U una mirada al radar bastará para darte cuenta de este hecho.

COLGAR EL BALÓN DESDE LA BANDA

Hay tres maneras diferentes de colgar el balón. Todas se consiguen apretando el botón del Círculo. Apretándolo una vez, el balón va a la cabeza; dos veces, a media altura, y tres veces, sale un centro a ras del suelo. Si es un contraataque y la defensa no está colocada, prueba a media altura o a ras del suelo. Si está colocada un toque es más efectivo.





EFECTOS

Se consiguen apretando rápidamente la X justo después de disparar a puerta. Con esto se logran meter goles que normalmente no entrarían. Hay que tener en cuenta qué pierna es la "buena" del jugador, porque dependiendo de la situación en el campo el efecto nos puede beneficiar o perjudicar, ya que el balón coge la trayectoria natural de un diestro o un zurdo.

ALGUNOS CONSEJOS

FALTAS CON BARRERA

Las faltas con barrera sólo hay que tirarlas directas cuando desde el ángulo de vista en que te sitúa el juego, se ve la red de la portería. Si la barrera te tapa toda la portería es difícil que marques.



Si ves la red, simplemente centra la dirección del tiro y dispara a media altura. No es un gol seguro pero tiene muchas posibilidades de éxito. Si no ves hueco, da un pase en corto y dispara rápidamente a puerta.



PORTEROS

El portero es controlado automáticamente por la máquina, excepto en un detalle: puedes sacarle del área apretando el triángulo. Saldrá directamente a por el balón tapando todos los huecos posibles, pero te puedes arriesgar a que te hagan una vaselina. Si juegas contra la máquina, puedes sacar al portero sin muchos problemas ya que pocas veces intentará la vaselina y aunque lo intente no será fácil que lo logre. La cosa cambia si juegas contra un amigo, porque verá en el radar como adelantas al portero y posiblemente levante el balón lo suficiente para que entre, ya que no es muy difícil lograrlo. Una buena solución es amagar la salida del portero apretando y soltando el triángulo varias veces. Se quedará a media salida y tendrá más opciones de detener el balón.

DISPAROS A PUERTA

En cuanto estés a un metro del área grande, ya estás en buena disposición de marcar. No te lo pienses y chuta, lo peor que puedes sacar es un córner a tu favor. Acuérdate de dar efecto al balón y estáte atento a un posible rechace del portero.

EL RIVAL

Si algo falla y vas perdiendo, no te obceques en tus fallos y fíjate en la formación y estrategias de tu rival: puede ser que veas por donde te hace daño y lo puedas solucionar a tiempo.

FUERA DE JUEGO

Si utilizas la táctica del fuera de juego pese a sus riesgos, observa que en tu defensa no haya ningún jugador cansado, ya que no se saldrá con la misma rapidez que los demás.

EL RADAR

El radar no está ahí para que haga bonito: es una ayuda mucho más importante de lo que pueda parecerte en un principio. Con él podrás evitar robos de balón que suelen suceder cuando damos un pase al hueco sin fijarnos en la distancia que se encuentra el contrario, o cuando accionamos la carrera, ya que nuestro jugador se adelanta el balón unos metros, los suficientes para que el contrario se adelante. Respecto a la carrera, utilízala sólo cuando veas que tienes bastante espacio por delante, y acostúmbrate a no utilizarla con mucha frecuencia, te darás cuenta que ganarás dos cosas: no perderás el balón con tanta facilidad, y las líneas (defensa, media y delantera) irán al compás del jugador que lleve el balón facilitando los pases.

CÓRNER EN CORTO

Para aprovechar bien un córner sácalo siempre en corto (simplemente aprieta la X) y acto seguido cuelga el balón. Ganarás unos metros que harán más fácil el remate de tus delanteros.



TIEMPO DE DESCUENTO

Cuando se acabe el tiempo y empiece el tiempo de descuento (Injury Time), ten en cuenta que el árbitro no pitará el final hasta que el balón esté aproximadamente por el centro del campo. Si estás atacando en ese momento, tómatelo con calma y elabora la jugada sin miedo ya que el árbitro no pitará el final hasta que no te quiten el balón y lo despejen. Juega el balón en corto y lo mas rápido posible, apréndete bien tu formación y llegarás con bastante comodidad al área contraria. El juego por las bandas es fundamental.

BANDAS

El juego por las bandas suele dar muy buenos resultados ya que obligas a abrirse al equipo contrario y, a no ser que tenga puesta la estrategia de jugar por las bandas, le costará abrirse. Además es más difícil que te roben el balón ya que el terreno suele estar más despejado y tienes más campo para regatear. Una vez que consigues llegar al área rival sólo tienes que colgar el balón.



REGATE

No existen regates automáticos que se puedan hacer combinando botones. Con este sistema se pierde algo de espectáculo, pero sabes que todos los regates que hagas serán obra enteramente tuya mezclando cambios de ritmo y de dirección.

El regate más práctico es encarar al rival y hacer un movimiento seco en diagonal justo cuando te va a entrar. Este gesto le dejará atrás. Los porteros suelen caer en la trampa con facilidad.

Los cambios de ritmo también desequilibran. Además, hay jugadores que cubren y protegen mejor el balón que otros, siendo mucho más difícil quitarles la pelota. Hay que aprovechar las posibilidades de estos jugadores, que siempre suelen ser las estrellas consumadas de cada equipo.



FORMACIONES

De todas las formaciones existentes, las más equilibradas son la 4-4-2 y la 3-5-2, sin embargo os recomendamos que os acostumbréis a jugar con la formación que vuestro equipo presente por defecto, ya que los jugadores están colocados en su posición idónea.

La defensa se puede modificar en:

Line: Es la defensa en línea, utilízala cuando juegues al fuera de juego (se saldrán todos los jugadores rápidamente).

Libero: Un defensor se colocará detrás de la defensa cerrando los posibles fallos de los compañeros.

Sweeper: Es prácticamente igual que la defensa del "Libero" solo que en esta estrategia el defensor estará siempre colocado junto al portero.



Tekken 2

Si pegas primero, pegarás dos veces

Sin lugar a dudas, *Tekken 2* es el mejor y más completo de cuantos juegos de lucha están a la venta en la serie Platinum. Y como estamos seguros de que este pequeño detalle no se os ha escapado y que muy posiblemente tengáis el juego bien amarrado, hemos decidido preparar para vosotros la más completa guía de golpes que podéis encontrar. Todos los personajes, todos sus ataques y combos están aquí esperando a que os decidáis a probarlos.

LEYENDA

• ⇩ , ⇧ , ⇨ , ⇦ : Pulsa la dirección indicada
• ⬇, ⬆ , ➡ , ⬅ : Presiona la dirección indicada (es decir, pulsamos y no soltamos).
• ⇘, ⇙, ⇗, ⇖: Pulsa la diagonal indicada.
• ⬊ , ⬋, ⬈, ⬉ : Presiona la diagonal indicada.
• **N**: Dejad que el pad vuelva a su posición neutral. Esto significa dejar de pulsar cualquier dirección.
• ⇩, ⇘ , ⇨ : Significa realizar una secuencia de movimiento continua desde abajo hasta delante.
• ⇩, ⇙ , ⇦: Significa realizar una secuencia de movimiento continua desde abajo hacia atrás.
• ⇦, ⇙ , ⇩ , ⇘ , ⇨ : Significa realizar una secuencia de movimiento continua desde atrás hacia delante.
• ⇨ , ⇘ , ⇩, ⇙ , ⇦: Significa realizar una secuencia de movimiento continua desde delante hacia atrás.
• ■ ● ▲ ✖ : Pulsa el botón indicado.
• **+** : Indica que las acciones que aparecen a ambos lados del signo deben realizarse al mismo tiempo. Por ejemplo, si veis un movimiento del tipo ■ + ✖ significa que debéis pulsar esos dos botones a la vez.
• **,** : indica que las acciones que aparecen a ambos lados del signo deben realizarse una detrás de la otra.
Por ejemplo, si encontráis un movimiento del tipo ■ , ▲ , ✖, significa que primero debéis pulsar el ■ , después el ▲ , y en último lugar el ✖.
• **ML**: Indica que ese golpe debe ejecutarse mientras el luchador se Levanta. Esto implica que nuestro luchador está agachado y que soltamos la dirección ⇩ (es decir, dejamos que el pad vuelva a su posición neutral) . Es en ese período de tiempo (mientras nuestro luchador recupera la verticalidad) cuando debemos pulsar el botón/es indicados.
• **MA:** Indica que ese golpe debe ejecutarse mientras el luchador se agacha.
Esto significa que debemos pulsar el botón en el período de tiempo en el que nuestro luchador pasa de estar erguido a la posición agachado.
Debéis daros cuenta que ningún personaje se agacha instantáneamente, y que los efectos del golpe realizado cambian según estemos totalmente agachados o a punto de agacharnos.
• **~** : Indica que los botones que aparecen a ambos lados del signo deben ser pulsados uno detrás del otro rápidamente, casi como si los fuéramos a pulsar al mismo tiempo.
• **[ ]**: los corchetes indican otra forma diferente de ejecutar ese golpe o uno muy parecido.
• **#**: suele aparecer detrás de una dirección, e indica que la dirección que aparece justo delante de este signo debe ser presionada un breve espacio de tiempo antes de pulsar la siguiente dirección o botón.
• **_** : Este signo aparece entre dos direcciones o botones, y significa que podéis realizar, o bien lo que aparece a un lado del signo o bien lo que aparece al otro lado.
• **:** : sólo se refiere a los Combos, e indica que tendréis que esperar 1/4 de segundo antes de pulsar el siguiente botón.

TÉCNICAS ESPECIALES:

• **Llaves:** Son unas técnicas que nos permiten coger al oponente y realizar sobre él una serie de golpes o lanzarle contra el suelo. Suelen restar bastante energía. Para poder ejecutarlas debes estar muy cerca del rival.
• **Reversals:** Son unas técnicas defensivas que nos permitirán bloquear un ataque del rival y ejecutar una llave sobre la extremidad paralizada del oponente.
Para poder ponerlas en práctica, tan sólo tenéis que esperar a que el rival os ataque y justo cuando su golpe nos vaya a dar, pulsar el movimiento correspondiente al Reversal. No todos los personajes tienen esta habilidad.
• **Multiparts:** Los multiparts son una serie de llaves o presas encadenadas. Su dificultad reside en los tiempos en los que debéis ejecutar cada llave, pero con práctica todo sale. Tampoco los pueden ejecutar todos los luchadores, siendo King el mejor en este apartado.
• **Combos:** Por definición, los Combos son secuencias de golpes encadenados. Casi todos los luchadores de *Tekken 2* tienen algún Combo de 10 golpes.
Imparables: Como su nombre indica, es un golpe que no se puede parar ni siquiera protegiéndonos. El único inconveniente es que los luchadores tardan bastante en ejecutarlo, quedando desprotegidos durante ese período de tiempo.

MOVIMIENTOS COMUNES A TODOS LOS LUCHADORES

Todos los luchadores tienen una serie de ataques y llaves idénticos. Para no hacer que esta guía sea demasiado extensa hemos optado dedicar una sección exclusivamente a estos movimientos comunes. Esperamos os sea de ayuda.

MOVIMIENTOS DE PIE

• Escape de las llaves: ■ + ✖ _ ▲ + ● (púlsalos justo en el momento en el que el rival nos vaya a coger).
• Uppercut: ⇘ + ■
• Juggle Uppercut: ⇘ + ▲
• Side Kick: ⇘ + ✖
• Front Kick: ⇘ + ●
• Salto: ⇖_⇧ _⇗
(pulsa ■, ▲ , ✖ para realizar ataques en salto.)
• High Jump: ⬉ _⬆_⬈
(pulsa ■ , ▲ , ✖ para realizar ataques en salto).
• Quick Pounce: ⇧_⇗+▲
• Hard Pounce: ⬆+▲
(el rival debe estar tumbado)
• Dash Backwards: ⇦ , ⇦
• Dash Forwards: ⇨ , ⇨
• Run Shoulder Charge: ⇨ , ⇨ , ⇨ (a una distancia del rival de media pantalla)
• Run Stomp: ⇨ , ⇨ , ⇨ (muy separado del rival)
1) Run Tackle: ⇨ , ⇨ , ⇨ (a una distancia del rival inferior a media pantalla)
2) Mounted Punches: ▲ , ■ , ▲ , ■ , ▲ (sólo después de Run Tackle)
• Run: ⇨ , ⇨ , ⇨ (alejado del rival). A continuación puedes ejecutar:
1) Stop Run: ⬅
2) Flying Cross Chop: ■ + ▲
3) Flying Side Kick: ✖
4) Sliding Leg Sweep: ●
5) Satellite Drop Kick: ✖ + ● (sólo Alex/Roger, Armor King, y King)
6) Head Slide: ✖ + ● (sólo Ganryu, Jack-2, Kuma, y Prototipe.Jack)
7) Ali Kicks: ●, ●, ●, (●), (●) (Sólo Alex/Roger, Armor King, y King)
8) Double Jump Front Kick: ✖, ●, (●_⇨+●_⇩ +●) (sólo Lee y Paul)
9) Spiral Launch: ✖+●, [■+▲], [✖+●] (Sólo Kunimitsu y Yoshimitsu)

MOVIMIENTOS TUMBADO

Existen varias formas de levantarse después de que nuestro personaje caiga al suelo después de un ataque. Estas son todas las que encontraréis en *Tekken 2*.
• Roll Over: ⬇ + ■
• Get Up With Sweep: ✖
• Get Up With Spin Side Kick: ●
• Roll Backwards: ⬅
• Roll Forwards: ➡
• Roll Sideways: ■
• Back Roll, Dive At Opponent: ⇦, ➡+ ■+ ▲
• Forward Roll, Dive At Opponent: ⇨, ➡+ ■ + ▲
• Rising Double Leg Kick: ⇦, ⬅+✖ + ●
Nota: no todos los personajes pueden realizar todos estos golpes. Además, algunos de estos movimientos pueden conectarse para realizar Combos cortos (por ejemplo: ■ , ⬅ , ✖)



LOS PERSONAJES

DEVIL KAZUYA / ANGEL

LLAVES

Shoulder Throw: ▲ + ●
Bitch Kick: ■ + ✖
Head Butt:
⇨ , ⇨ + ■ + ▲
Atomic Drop:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Backfist: ⇨ + ▲
Dragon Punch:
⇨ , N , ⇩ , ↘ + ■
Power Uppercut:
⇨ , N , ⇩ , ↘ + ▲
Punch, Backfist: ▲ , ▲
Double Uppercut: ⇘ + ■ , ▲
Two Punches, Backfist:
■ , ▲ , ▲
Three Punches combo:
■ , ■ , ▲
Flying Side Kick:
⇨ , ⇨ , (⇨ _ ➔) + ✖
Axe Kick: ⇨ + ●
Axe Kick: ⇨ , ⇨ + ✖
Double Axe Kick:
ML + ● , ●
Flip Kick: ● ~ ✖
Jump Kick, Sweep Kick:
⇗ + ● , ●
Hell Sweeps:
⇨ , N , ⇩ , ↘ + ● , ●

IMPARABLES

Ground Laser: ■ + ▲
Air Laser: ✖ + ●

COMBOS DE 10 GOLPES:

⇨ , ➔ + ▲ ■ ▲ ▲ : ✖ : ●
: ● : : ■ : : ▲ : ■

COMBOS

⇘ + ▲ Uppercut
(comienzo de combo)
⇘ + ■ , ▲ Double Uppercut
(comienzo de combo)
⇨ , N , ⇩ , ⇘ + ▲ Power
Uppercut (comienzo de combo)

Después de estos tres golpes ejecuta cualquiera de estas combinaciones para ejecutar un Combo corto:
1 ■ , ■ ~ ▲ ~ ▲
2 ■ , ■ ~ ▲ , ⇗ + ● , ●
3 ■ , ■ ~ ■ ~ ▲
4 ■ , ML + ● ~ ●
5 ■ , ⇨ , N , ⇩ , ⇘ + ▲
6 ■ , ⇘ + ■ , ▲

KUNIMITSU

LLAVES

Flying Press: ■ + ✖
Hip Lock: ⇙ + ■ + ✖
Jawcrusher: ▲ + ●
Back Drop:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Backfist: ➔ + ▲
Punches:
▲ , (✖ _ ⬇ + ✖)
Spinning Hilt Strikes:
⬅ + ■ , ■ , ■ , ■ , ■ , ■
Falling Tree Kick:
⬅ + ■ , [■] , [■] , ↙ + ✖ ,
[✖] , [✖] , [✖ _ ⇨ + ●]
Spinning Leg Sweeps:
⬇ # , ↙ + ✖ , [✖] , [✖] ,
[✖] , ✖ _ ⇨ + ●
Spinning Sweep: ⬇ # , ⇘ + ✖
Jumping Knee: ⇨ , ⇨ + ●
Flipping Stomp: ⇗ + ✖ + ●
Spiral Launch, [Spiral Dive]:
⇨ , ⇨ + ✖ + ● , [■ + ▲]
Lightning Kicks: ✖ , ●
Three High Kicks:
● , ● , ●

IMPARABLES

Kunai Stab: ⇙ + ▲
Kunai Murder: b + ▲
Kunai Advance: ⇨ , ⇨ , N + ▲

COMBO DE 10 GOLPES

■ ▲ ■ : ● : : ● : ● : : ■ : :
▲ : ✖ : ▲



COMBOS CORTOS

Uppercut: ⇘ + ▲
Ejecuta después de este golpe una de estas combinaciones:
1 ⇨ + ■ , ⇨ , ⇨ + ● , ⬇ # ,
↙ + ✖ ~ ✖ ~ ✖ ~ ✖ , ⇨ +
● , ⇨ , ⇨ , ⇙ + ▲
2 ⇨ + ■ , ⇨ , ⇨ + ● , ⇗ +
✖ + ●
3 ⇘ + ▲ , ⇘ + ▲ , ⇘ +
▲ , ⇗ + ✖ + ●
4 ⇨ + ■ , ⇨ , ▲ ~ ✖
5 ⇨ + ■ , ⇨ , ⇨ + ● , ⇨ ,
⇙ + ▲
6 ⇨ + ■ , ⇨ , ⇨ + ● , ⬇ + ✖
7 ⇨ + ■ , ⬅ + ■ ~ ■ , ↙
+ ✖ ~ ✖ ~ ✖

JACK 2

LLAVES

Hell Press, [Face Basher]_[Megaton Sweep]:
■ + ✖ , [■ + ▲] _ [⇦ ,
⇙ , ⇩ , ↘ + ■]
Gorilla Press: ▲ + ●
Piledriver: ⇙ , ⇨ + ■ + ▲
Backbreaker: ⇩ , ⇙ , ⇦ + ▲
Pyramid Driver: ⇩ , ⇘ , ⇨ + ■
Catapult: ⇘ + ▲ + ●
Modified Catapult:
⇘ , ⇘ + ■ + ▲
Death Shot: ■ + ✖ _ ▲ + ●

GOLPES ESPECIALES

Spring Hammer Punch:
⬇ + ■ + ▲ <tumbado>
Violent Uppercut: ML + ■
Bravo Knuckle: ⬇ + ■ + ▲
Megaton Strike: ⬇ # + ■ , ▲
Meltdown: ⬇ # + ■ + ▲
Meltdown: ⇦ , ⇦ + ■ , ■
Power Scissors:
➔ _ (⇨ , ⇨) + ■ + ▲
Megaton Sweep:
⇦ , ⇙ , ⇩ , ↘ + ■
Megaton Knuckle:
⇦ , ⇙ , ⇩ , ↘ + ▲
Hammer Knuckle, Double Uppercut: ■ + ▲ , ■ + ▲
Double Uppercut, Hammer Knuckle:
WS + ■ + ▲ , ■ + ▲
Scissors, [Meltdown_Megaton Punch]:
⇨ + ■ + ▲ , [■ + ▲ _
⇘ + ▲]
Hammer Combo:
■ , ■ , ■
Punch, Elbow, Uppercut:
▲ , ■ , ▲
Uppercut Rush A:
↘ + ▲ , ■ , ▲ , (⬇ _ ↘ _ ➔) + ■
Uppercut Rush B:
↘ + ■ , ▲ , ■ , ▲
Short Hammer Rush:
⬇ # , ↘ + ▲ , (⬇ _ ↘ _ ➔) + ■
Hammer Rush A:
⬇ # , ↘ + ▲ , ■ , ▲
Hammer Rush B:
⬇ # , ↘ + ■ , ▲ , (⬇ _
↘ _ ➔) + ■
Hammer Rush C
⬇ # + ■ , ■ , ■ , ▲ ,
(⬇ _ ↘ _ ➔) + ■
Wild Swing, Backfist:
⬇ # , ⇘ + ■ , ▲ , ■ , ■
Machine-gun Knuckle, Megaton Knuckle:
⇙ + ■ , ■ , ■ , ■ , ■ , [▲]
Hip Press: ⇗ + ✖ + ●
Sit Down, Hop Forward, Hip Press: ✖ + ● , ✖ + ●
Cossack Kicks:
↙ + ✖ , ● , ✖ , ● , ✖ , ●
Sit Down: ✖ + ●
• Desde la posición Sit Down ejecuta:
Roll Backward_Roll Forward:
⬅ _ ➔
Blood Fan:
■ , ▲ , ■ , ▲ _ ▲ , ■ , ▲ , ■

IMPARABLE

Gigaton Punch:
⇦ , ⇙ , ⇩ , ⇘ , ⇨ + ■
[repetir de 1 a 5 veces]
Este golpe es imparable desde la tercera vez que lo repitas

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ⬇ + ▲ : ■ : ■ : ■ : : ▲
: ■ : : ▲ ■ : : ■ + ▲ :
■ + ▲
2 ⬇ + ▲ : ■ : ■ : ■ : : ▲ :
■ : : ▲ ■ : : ⇩ + ■ + ▲
: ■ + ▲
3 ⇗ + ■ ■ : ● : : ✖ : : ● :
: ■ : : ▲ : : ■ : ■ + ▲ : ■
+ ▲
4 ⇗ + ■ ■ : ● : : ✖ : : ● :
: ■ : : ▲ : : ■ : ⇩ + ■ +
▲ : ■ + ▲

COMBOS CORTOS

Punch, Elbow, Uppercut:
▲ , ■ , ▲
Después de este golpe ejecuta una de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⬇ # +
■ , ■ , ■ ,
▲ , ⬇ + ■
2 ⬇ # ■ , ▲
Uppercut: ⇘ + ▲
(comienzo de combo)
Violent Uppercut: ML + ■
(comienzo de combo)

Después de estos golpes ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⇨ + ▲ , ⇨ + ■ + ▲ ,
■ + ▲
2 ⇨ + ▲ , ■ + ▲ ,
■ + ▲
3 ▲ , ⇦ , ⇙ , ⇩ , ↘ + ■
4 ⬇ # + ■ , ■ , ■ , ▲ ,
⬇ + ■

MARSHALL LAW

LLAVES
Dragon Dive: ■ + ✖
Dragon Knee: ⇨, ⇨+✖+●
Bulldog:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

MULTIPARTS
Chastisement Punch: ▲ + ●
<durante Chastisement>
Dragon Fall: ■, ▲, ■ + ▲

GOLPES ESPECIALES
Double Knuckle: ▲, ▲
Dragon Knuckle Combo:
➡ + ▲, ▲, ▲
Fist Flurry: ■, ■, ■, ■, ■
Fist Furry and Dragon Knuckle:
➡ + ■, [■], [■], [■],
▲, ▲, ▲
Dragon's Tail: ⇙ + ●
Dragon Slash:
⇨, ⇨, (⇨_➡) + ✖
Dragon Slide:
⬇ #, ⇘, ⇩, ⇘ + ✖
Feint Flip Kick:
⬇ #, (⇖_⇧_⇗)
Low Flip Kick:
⬇ #, (⇧_⇖_⇗) + ●
High Flip Kick:
⬇ #, (⬆_⬉_⬈) + ●
Flip Drop:
⬇ #, (⇧_⇖_⇗)+ ✖ + ●
High Kick, Spin Kick: ●, ✖, ●
High Kicks, Flip Kick: ✖, [✖
], [✖_➡+✖], ●
Shin Kick, Flip Kick:
MA+✖, ✖, [✖],
[✖_➡+✖], ●
Jump Kick, Flip Kick:
(⇖_⇧_⇗) + ✖, ●
Double Flip Kicks: ✖ + ●, ✖
Low Kick, Flip Kick: MA+ ●, ✖
Low Kick, Flip Kick: ⬇ #+●, ✖
High Kick, Flip Kick: ●, ⇧ +✖
Front Kick, Flip Kick: ML+●, ✖
Spin Kick, Flip Kick: ML+ ✖, ●
Sweep Kick, Flip Kick:
⬇ #, ✖, ●
Low Punch, Flip Kick:
⬇ # _ (MA) + ▲, ✖

IMPARABLES
Dragon Fang: ⇙ + ■ + ▲
(⇧, ⇧ para cancelar)

COMBOS DE 10 GOLPES
1 ⇘ + ■ : ▲ ▲ : ■ ✖ : ✖ :
✖ : ● : ✖ : ●
2 ⇘ + ■ : ▲ ▲ : ■ ✖ : ✖ :
⬇ + ✖ : (✖ _ ●) : ● : ●
3 ⇘ + ■ : ✖ : ▲ : ▲ : ✖ :
⬇ + ✖ : ⬇ + ✖ : (✖_
●) : ● : ●
4 ⇘ + ■ : ✖ : ▲ : ▲ : ✖ :
✖ : ✖ : ● : ✖ : ●

COMBOS CORTOS
Front Kick, Flip Kick:
ML+●, ✖ (comienzo de combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto
1 MA+ ✖, ✖, ●
2 ✖, ✖, ✖
3 ✖, ●, ✖

ARMOR KING

LLAVES
Coconut Crush: ■ + ✖
Backfall Suplex: ▲ + ●
Steiner Screwdriver:
▲ + ●, ⇩, ⇩, ⇩ + ■ + ▲
DDT: ⇙, ⇙ + ■ + ▲
Tombstone Piledriver:
⇙, ⇨ + ■ + ▲
Jaguar Driver: ⇩, ⇘, ⇨ + ■
Giant Swing:
⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨ + ■
Frankensteiner: ⬋ + ✖ + ●
Reverse DDT:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES
Hammer Strike: ⬋ + ■
Gut Punch: ⬋ + ▲
Dynamite Upper: ⬇ #, ⬊ + ▲
Flying Cross Chop:
⇨, ⇨ + ■ + ▲
Middle Smash:
⇨, ⇨ + ▲
Stomach Smash:
⇨, ⇨, N + ▲
Black Smash:
⇨, N, ⇩, ⬋ + ▲
Dark Smash: ⇨, N, ⇩, ⬋ + ■
Straight Arrow: ⇦ + ■ + ●
Black Shoulder: ⇨ — ■ + ●
Knuckle Bomb:
(⇗_⇨_➡) + ■ + ▲
Jump-In Knuckle Bomb:
(⇧ _ ⇗), N + ■ + ▲
Elbow Drop:
(⬉_⬆_⬈) + ▲ + ●
Punch, Uppercut: ▲, ■
Low Punch, Uppercut:
⇩ + ■ ~ (N + ▲)
Two Punches, Upper:
■, ▲, ■
Jail Kick: ⇨, ⇨ + ●
Drop Kick: ⇨, ⇨ + ✖ + ●
Delayed Drop Kick: ✖ + ●
Satellite Drop Kick:
⇨, ⇨, ➡ + ✖ + ●
Double Knee Drop:
(⇧_⇗) + ✖ + ●
Ali Kick´s: MA +✖+ ●, ●, ●
Jump-In Ali Kick´s:
(⇧_⇗), N + ✖ + ●, ●, ●

IMPARABLES
Super Knuckle Bomb:
⇗ + ■ + ▲, ⬇ (golpea a un oponente tumbado)
Jump Super Knuckle Bomb:
(⇧_⇗), N+■+▲, ⬇ (golpea a un oponente tumbado)
Jump Moon Drop:
(⇧_⇗), N + ■ + ●
(golpea a un oponente tumbado)

COMBOS DE 9 Y 10 GOLPES
1 ■ ▲ ■ : ■ : : ▲ ● : ● : ●
: : ■ : ✖ (diez)
2 ➡ + ▲ ■ : ■ : : ▲ ● :
● : ● : : ■ : ✖ (nueve)

COMBOS CORTOS
Black Smash:
⇨, N, ⇩, ⬋ + ▲
(comienzo de Combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⇨ + ■ ~ ▲, ⇨, ⇨ +
▲, ⇨, ⬇ + ✖ + ●, ●,
●
2 ⇨ + ■, ⇨ + ■ ~ ▲,
⇨, ⬇ + ✖ + ●, ●, ●
3 ⇨ + ■ ~ ▲ ~ ■, ⬇ +
✖ + ●
4 ⇨ + ■ ~ ▲, ⇨, ⇨ + ●
5 ⇨ + ■ ~ ▲, ⬇ + ✖ +
●, ●, ●, ●
6 ⇨ + ■, ⇨ + ■ ~ ▲,
⇨, ⇨, N + ▲
7 ⇨ + ■ ~ ▲ ~ ■, ⇨,
⇨, N + ▲
8 ⇨ + ■, ⇨, N, ⇩, ⬋ + ▲

ALEX / ROGER

LLAVES
Head Butt: ■ + ✖
Powerbomb: ▲ + ●
Jaguar Driver: ⇩, ⇘, ⇨ + ■
DDT: ⇙, ⇙ + ■ + ▲
Tombstone Piledriver:
⇙, ⇨ + ■ + ▲
Giant Swing:
⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨ + ■
Crankensteiner: ⇘ + ✖ + ●
Neck Throw:
(■+✖)_(▲+●) <detrás>

GOLPES ESPECIALES
Hammer Strike: ⇘ + ■
Rolling Punch: ⇨, N + ■
Gut Punch: ⇘ + ▲
Middle Smash: ⇨, ⇨ + ▲
Stomach Smash: ⇨, ⇨, N+▲
Flying Cross Chop:
⇨, ⇨ + ■ + ▲
Dynamite Uppercut:
⬇ #, ⬊ + ▲
Animal Uppercut:
⇨, N, ⇩, ⬊ + ■
Uppercut: ▲, ■
Low Punch Uppercut:
⇩ + ■ ~ (N + ▲)
Low Punches Upper: ■, ▲, ■
Animal Punch, Rolling Punch:
⇨, ➡ + ■, ▲, ■, ▲, ■
Knuckle Bomb:
(⇗_⇨_➡) + ■ + ▲
Elbow Drop:
(⬉_⬆_⬈) + ▲ + ●
Tail Cutter: ⇙ + ✖
Jail Kick: ⇨, ⇨ + ●
Drop Kick: ⇨, ⇨ + ✖ + ●
Delayed Drop Kick: ✖ + ●
Satellite Drop Kick:
⇨, ⇨, ➡ + ✖ + ●
Double Knee Drop: ⇗ +✖+●
Ali Kick(s): ML +✖+●, ●, ●,
Animal K:
⇙ + ●, [■], ✖, ●,
[⬅], ✖, ●
Falling Kick: ⇦ + ✖ + ●,
[■], ✖, ●, [⬅], ✖, ●

IMPARABLE
Animal Gigaton Punch:
⬅+■

COMBOS DE 10 GOLPES
Roger y Alex no tienen Combos de 10 golpes.

COMBOS CORTOS:
Dynamite Uppercut:
⬇ #, ⬊ + ▲
(comienzo de Combo)
Jump Kick: ⇗ + ●
(comienzo de Combo)
Después de estos dos comienzos de Combo puedes ejecutar las siguientes combinaciones:
1 ⇨ + ■ ~ ▲, ⇨, ⇨ +
▲, ⬇ + ✖ + ●, ●, ●.
2 ⇨ + ■, ⇨ + ■ ~ ▲,
⇨, ⬇ + ✖ + ●, ●, ●
3 ⇨ + ■ ~ ▲, ⇨, ⇨ + ●
4 ⇨ + ■ ~ ▲, ⬇ + ✖ +
●, ●, ●
5 ⇨ + ■, ⇨ + ■ ~ ▲, ⇨,
⇨, N + ▲
6 ⇨+■~▲~■, ⬇+✖+●
7 ⇨ + ■ ~ ▲ ~ ■, ⇨, ⇨,
N + ▲

BAEK DOO SAN

LLAVES
Hammerhead Throw: ■ + ✖
Blue Shark Claw: ▲ + ●
Cobra Bite: ➩ , ➩ + ▲
Swordfish Throw: ⬃ + ■ + ✖
Starfish Throw:
■ + ▲ _ ✖ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES
Backfist: ➩ + ▲
Two Punches: ■ , (■ _ ▲)
Punch, Backfist: ▲ , ▲
Wing Blade: ➩, N, ⇩ , ⬂ + ✖
Axe Kick: ➩, ➩ + ✖
Hammer Heel: ➩, ➔ + ●
(golpea a oponente tumbado)
Killing Blade:
➩,➩,(➩_➔) + ✖
Jump Spin Crescent Kick:
(⬁ _ ⇧ _ ⬀), ⬇ + ●
Knife Heel: ➩ + ●, ✖
Break Blade: ✖ , ● , ✖
Triple Threat: ➩ + ● , ● , ✖
Hunting Hawk: ⬀ + ✖, ●, ✖
Starlight Blade: ⬀ , ✖,+ ●,✖
Albatross Combo:
ML+●, ●, ✖
Alternate Albatross Combo:
⬂ + ●, ●, ✖
Wave Needle:
ML + ✖, ✖, ●
Snake Combo:
MA + ✖, N + ✖, (✖_ ⇩ +✖)
Heat Distraction:
ML + ✖, ●, ●, (✖ _ ● , ✖)
Butterfly Combos:
✖, ✖, ✖, (● _ ⇩ + ●)
Black Widow:
✖, ✖, ●, ●, (✖ _, ●, ✖)
Baek's Rush Combo:
MA + ●, ✖, ✖, (✖_ ⇩ +✖)
Flaming Hawk:
ML + ●, ●, ●, ✖
Alternate Flaming Hawk:
⬂ + ● , ● , ● , ✖
Postura del Flamenco:
⇩, ⇩ + ✖, N

Golpes desde la postura del flamenco
Side Step: ⬅ _ ➔
Cutting Heel:
✖_⬅+✖_⬇+✖
Wave Needle: ✖, ✖, ●
Heat Distraction:
✖, ●, ●, (✖ _ ● , ✖)

IMPARABLE
Heel Explosion: ⬃ + ✖ + ●

COMBOS DE 10 GOLPES
1 ● : ✖ ✖ : ● : ✖ : ✖ ✖ : ● : ✖ : ✖
2 ● ✖ ●:✖:✖ ✖:✖:✖:●:✖

COMBOS MÁS LARGOS:
1 ● ✖ ● : ✖ : ✖ ✖ : ✖ : ✖ : ● : ✖ , MA + ✖ , N + ✖ , ✖ , ➩ , ➔ + ● (14 golpes)
2 ● : ✖ ✖ : ● : ✖ : ✖ ✖ : ● : ✖ , MA + ✖ , N + ✖ , ✖, ➩, ➔ + ● (13 golpes)

COMBOS CORTOS
Break Blade: ✖ , ● , ✖
(comienzo de Combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ➔ + ✖, ✖, ✖, ●, ➩, ➔ + ●
2 ✖, ●, ✖, ➩, ➔ + ●
3 MA + ✖, N + ✖, ✖,➩, ➔ + ●

Snake Combo:
MA+ ✖, N+✖, ✖
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ✖, ✖, ✖, ●, ➩, ➔ + ●
2 ✖, ●, ✖, ➩, ➔ + ●
3 MA + ✖ , N + ✖ , ✖ , ➩ , ➔ + ●

Wing Blade: ➩, N, ➩, ⬂ +✖
(comienzo de Combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ✖, ✖, ✖, ●, ➩, ➔ + ●
2 ⬀ + ✖, ●, ✖, ➩, ➔ + ●
3 ⬃ + ✖ + ●

GANRYU

LLAVES
Jizo Hug: ■ + ✖
Body Drop: ▲ + ●
Lifting Toss: ➔ + ▲ + ●
Jaw Breaker: ➩, ➔ + ▲ + ✖
Upside-Down Drop:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES
Spring Hammer Punch:
⬇ + ■ + ▲ <tumbado>
Thunder Palm: ⬂ + ▲ + ✖
Palm Lift: ⬇ # + ■ + ▲
Scissors:
➔_(➩ , ➩)+■+▲
Megaton Palm:
⇦, ⬃, ⇦, ⬊ + ▲
Megaton Float:
⇦, ⬃, ⇦, ⬊ + ■
P, Elbow: ➔_(➩,➩) + ▲ , ■
Hammer, Double Uppercut:
■ + ▲ , ■ + ▲
Double Uppercut, Hammer:
ML + ■ + ▲, ■ + ▲
Ganryu's Combo: ■, ■, ■
Nodowa Combo: ⬇ #, ⬊ + (▲, ■, ▲)_(■, ▲, ■)
Sumo Rush: ⬇ # + ■, ■, ■, ▲, (⬇_⬊_➔) + ■
Wild Swing, Backfist:
⬇ #, ⬂ + ■, ▲, ■, ■
Kabuki Palm:
MA + ▲, ▲, ▲, ▲ ....
(infinito)
Devil Thrusts:
➔ + ■, ▲, ■, ▲, ■, ■, ▲
Devil Thrusts:
▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■
Uppercut, Devil Thrusts:
⬂ + ▲, ■, ■, ■
Thigh Quake: MA + ●
Hip Press: ⬀ + ✖ + ●
Sit Down: ✖ + ●

IMPARABLE
Giant Tackle:
⇦ + ■ + ▲

COMBOS DE 10 GOLPES
Ganryu no tiene ningún Combo de 10 golpes

COMBOS CORTOS
Megaton Float:
⇦ , ⬃ , ⇦ , ⬊ + ■
(comienzo de combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto
1 MA+ ●
2 ■, ■ + ▲, ■ + ▲
3 ⇦, ⬃, ⇦, ⬊ + ▲
4 ⬇ #, ⬂ + ■, ▲, ■
5 ▲ ~ ■, ▲ ~ ■, ▲ ~ ■

Uppercut: ⬂ + ▲
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto
1 ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
2 ■ + ▲, ■ + ▲
3 ▲, ▲ ~ ■, ▲ ~ ■
4 ▲ ~ ■, ▲ ~ ■, ▲ ~ ■

PAUL PHOENIX

LLAVES
Shoulder Throw: ■ + ✖
Shoulder Popper: ▲ + ●
Stomach Throw: ⬅ + ■ + ✖
Shoulder Ram: ➩,➩ + ■ + ▲
Striking Shiho-Nage:
⬂ + ■ + ▲
Neck Throw: ■ + ✖_▲ + ●
Ultimate Escape: ■ + ▲
<cuando un oponente nos intente tumbar>

MULTIPARTS
Ultimate Tackle:
⬃ + ■ + ▲
• <Durante Tackle>
Mounted Punches:
■, ▲, ■, ▲, ■
• <Durante Tackle>
Ultimate Punishment:
⬇ + ▲, ■, ■, N+ ● ~ ■ ~ ■ + ▲

GOLPES ESPECIALES
Two Punches: ■ , ▲
Punch, Kicks: ▲, (✖ _ ⬇ + ✖)
P-K Combo: ■ , ●
Double Jump Front Kick:
⬀ + ✖ , ●
Somersault Kick: ➩,➩ + ●
Double Jump Front Kick:
➩, ➩ + ✖, ●, (● _➩ + ●_⇩ + ●)
Falling Leaf Combo:
MA+ ●, ▲
Death Fist: ⇩ , ⬂ ,➩ + ▲
Tile Splitter, Death Fist:
MA + ■ , ▲
Splitter, Falling Leaf Combo:
MA+ ■, ●, ▲
Stone Splitter: MA + ▲ (el oponente debe estar tumbado)
Flash Elbow:
➩, ➩ + ▲
Elbow Strike, Death Fist:
⬇, ⬂ + ▲, ■
Elbow Strike, Leg Punch:
⬇, ⬂ + ▲ , ▲
Ducking Dash: ⇩ , ⬂ ,➩

REVERSAL
⬅ + ■ + ✖ _ ▲ + ●

IMPARABLE
Super Death Fist: ⇦ + ■ + ▲

COMBO DE 10 GOLPES
1 ■ ▲ ✖ ▲ : : ■ : ▲ : : ■ : ● :: ▲ : ■
2 ■ ▲ ✖ ■: : ● : ▲ : ■ : ● : ▲ : ■

COMBOS CORTOS
Uppercut: ⬂ + ▲
(comienzo de combo)
Jump Kick: ⬀ + ●
(comienzo de combo)
Después de estos golpes ejecuta una de estas combinaciones para realizar el combo:
1 ■, MA+ ● , ▲
2 ■, ⬀ + ✖ ~ ●



NINA WILLIAMS

LLAVES
Arm Turn: ■ + ✖
Neck Throw: ➔ + ■ + ✖
Embracing Elbow Strike:
⇘, ⇘ + ■
Three Limb Break:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

MULTIPARTS
Lifting Toss: ▲ + ●
• <Durante Lifting Toss>
Falling Elbow: ■ , ▲ , ■
• <Durante Falling Elbow>
Arm Lock: ▲ , ■ , ✖
Palm Grab: ⇩ , ⇘ , ⇨ + ■ + ▲
• <Durante Palm Grab>
Neck Cutter, Arm Bar:
✖, ●, ✖, ■ + ▲
• <Durante Palm Grab>
Standing Reverse Arm Lock:
■ , ✖ , ▲ , ■
• <Durante SRAL>
Rear Gatelatch Falconwing:
✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
• <Durante SRAL>
Falling Reverse Arm Lock:
▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
• <Durante Palm Grab>
Knee Bash-Neck Snap:
▲ , ✖ , ● , ▲ , ▲
• <Durante Knee Bash>
Falling Neck Snap:
■, ✖ + ● , ■ , ▲ , ■ + ▲
Crab Claw: ⇩ , ⇘ , ⇨ + ✖ + ●
• <Durante Crab Claw>
Arm Bar: ✖ + ●, ✖, ●, ■ + ▲
• <Durante Crab Claw>
Achilles Tendon Lock:
✖ + ● , ● , ▲ , ■ + ▲
• <Durante Achilles>
Knee Cross Lock:
✖, ■, ●, ▲ + ●
• <Durante Achilles>
Rolling Achilles Tendon Lock:
■, ✖, ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲

GOLPES ESPECIALES
Downward Chop: ⇦ + ■
Forearm Chop: ⇦ + ▲
Double Palm: ⇨, ⇨ – ■ + ▲
Delayed Double Palm:
➔ + ■ + ▲
Quick P-K Combo:
1 MA + ■ ~ (N + ●) _ (⬇ # + ■) ~ N + ●
2 MA + ▲ ~ (N + ●) o (⬇ # + ▲) ~ N + ●
3 P-K Combo A: ▲, (✖ _ ⇩ + ✖ _ ● _ ■ , ●)
4 P-K Combo B: (■ _ ⇘ + ■) , ▲, (✖ _ ⇗ + ✖ _ ● _ ■ , ●)
Two Punches, Low Kick:
(■ _ ⇘ + ■), ▲, ⇩ + ✖, (▲ _ ●)
Punch, Double Palm:
■, ▲, [■, ▲], ⇨ + ■ + ▲
Kneeling Kick: ⇨, ⇨ + ●
Bone Cutter:
⇨, ⇨, (⇨ _ ➔) + ✖
Rising Spin Kick: ⇩ , ⇙ + ✖
Falling Ankle Kick: ⇙ + ●, [✖]
Head Ringer: ✖ , ●
Low Kick, Spin Chop:
MA + ●, ■
Low Kick, Uppercut, Kicks:
MA + ✖, (▲ _ N + ● _ ⬇ + ●)
Hunting Kicks:
⇗ + ● , ✖ , ●
Spike Combo:
✖, ✖, (▲ _ ● _ ⬇ + ●)
Jamming Combo:
●, ✖, (▲ _ ● _ ⬇ + ●)
Alternating Swan Combo:
⇘ + ✖, ▲, ⇩ + ✖, (▲ _ ●)
Swan Combo:
⇘ + ✖, ▲, (✖ _ ⇧ + ✖ _ ● _ ■ , ●)
Rapid Combo:
⇘ + ✖, [✖ , ✖], (✖ _ ● _ ■ , ▲, ⇨ + ■ + ▲)

REVERSAL
⬅ + (■ + ●) _ (▲ + ✖)
(puede bloquear los Imparables de Yoshimitsu)

IMPARABLE
Hunting Swan:
⇙ + ■ , ▲
(pulsa ⇧ , ⇧ para cancelarlo)

COMBOS DE 10 GOLPES
1 (■ _ ⇘ + ■) ▲ ■ ▲ : ✖ : ✖ : ▲ : : ■ : ▲ : ●
2 (■ _ ⇘ + ■) ▲ ■ ▲ : ✖ : ✖ : ▲ : : ■ : ● : ✖
3 (■ _ ⇘ + ■) ▲ ■ ▲ : : ● : ✖ : : ● : ▲ : ● : ✖
Nota: al final de estos Combos de 10 golpes puedes añadir la combinación ■ , ▲ , ■ , ▲ , ✖ , ● para lograr un Combo de 15 golpes.

COMBOS CORTOS
Uppercut: ⇘ + ▲
Falling Ankle, Rising Spin Kick:
⇙ + ●, ✖
Después de estos golpes ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ■ , ⇘ + ✖ , ■ , ▲ , ⇨ + ■ + ▲
2 ■ , ⇘ + ✖ , ▲ , ✖
3 ■ , ⇨ + ■ ~ ▲ ~ ●
4 ■ , ⇙ + ● , ✖
5 ■ ~ ▲ , ■ ~ ▲ , ● , ✖
6 ⇩ + ● , ■ , ⇩ + ● , ■
7 ■ , ⇩ + ✖ , ▲
8 ⇩ + ● , ■ , ⇩ + ✖
Low Kick, Uppercut: ⇩ + ✖, ▲
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⇩ + ● , ■ , ➔ + ■ ~ ▲ , ■ + ▲
2 ■ , ⇙ + ● , ✖ , ⇩ + ● , ■ , ⇩ + ● , ■



ANNA WILLIAMS

LLAVES
Arm Turn: ■ + ✖
Lifting Toss: ▲ + ●
Neck Throw: ➔ + ■ + ✖
Embracing Elbow Strike:
⇘, ⇘ + ■
Three Limb Break:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

MULTIPARTS:
Palm Grab: ⇩ , ⇘ , ⇨ + ■ + ▲
• <Durante Palm Grab>
Reaping Arm Bar:
✖, ●, ✖, ■ + ▲
Standing Reverse Arm Lock:
■, ✖, , ■
• <Durante SRAL>
Rear Gatelatch Falcon:
✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Reverse Arm Lock:
▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲
Gatelatch Throw:
▲, ✖, ■ + ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
• <Durante Palm Grab>
Sprain, Standing Cross Lock:
■ + ✖, ■ + ▲
• <Durante SCL>
Arm Break, Rear Cross Lock:
■ + ▲, ●, ✖, ■ + ▲,
■ + ▲ , ■ + ▲

GOLPES ESPECIALES
Cold Blade: ⬇ #, ⇘ + ▲
Cat Thrust: ⬇ #, ⇨ + ■
Right Hand Stab: ⬇ #, ⇨ + ▲
Double Palm: ⇨, ⇨ + ■ + ▲
Delayed Double Palm:
➔ + ■ + ▲
Rib Kick Combo A:
MA + ■ ~ (N + ●)
Rib Kick Combo B:
MA + ▲ ~ (N + ●)
Reverse PDK Combo: ■, ●
Cross Cut Saw:
⇦ + ■, ■, ■
Four Punches: ■, ▲, ■, ▲
Megaton Combo A:
▲, (✖ _ ⇩ + ✖ _ ● _ ■ , ●)
Megaton Combo B:
(■ _ ⇘ + ■) , ▲ , (● _ ■ , ●)
Kneeling Kick:
⇨, ⇨ + ●
Bone Cutter:
⇨, ⇨, (⇨ _ ➔) + ✖
Low Flip Kick:
⬇ #, (⇖ _ ⇧ _ ⇗) + ●
High Flip Kick:
⬇ #, (↖ _ ⬆ _ ↗) + ●
Head Ringer:
✖, ●
High Kick, Low Kick:
●, ✖
Low Kick, Uppercut:
MA + ✖, (▲ _ ●)
Spin Chop:
MA + ●, ■
Hunting Kicks:
⇗ + ●, ✖, ●
Rapid Combo:
⇘ + ✖, [✖, ✖], (● _ ■, ▲)
Swan Combo:
⇘ + ✖, ▲, (✖ _ ⇩ + ✖ _ ● _ ■ , ●)

REVERSAL
⬅ + ■ + ● _ ▲ + ✖
(puede bloquear los imparables de Yoshimitsu)

IMPARABLES:
Bloody Scissors:
MA + ■ + ▲
Hunting Swan: ⇙ + ■ + ▲
[⇧, ⇧ para cancelar]

COMBOS DE 10 GOLPES
1 (■ _ ⇘ + ■) ▲ ■ ▲ : ✖ : ✖ : ▲ : : ■ : ▲ : ●

COMBOS CORTOS
Uppercut: ⇘ + ▲
(comienzo de Combo)
Flip Kick: ⇩, ⇗ + ●
(comienzo de Combo)
Con cualquiera de estos dos golpes puedes iniciar los Combos que aparecen a continuación:
1 ✖ , ● , ⬇ # , ⇘ + ▲
2 ■ ~ ▲ ~ ●, ⬇ #, ⇘ + ▲
3 ■, ⇘ + ✖, ▲, ✖
4 ■, ⇘ + ✖, ▲, ●
5 ■, ⇨ + ■ ~ ▲ ~ ●
6 MA + ✖, ●, ⬇ #, ⇘ + ▲
7 MA + ✖, ▲, ⬇ #, ⇘ + ▲
8 ■, MA + ✖, ●
9 ■, MA + ✖, ▲
10 MA + ●, ■, ⬇ #, ⇘ + ▲
11 ■ ~ ▲, ⬇ #, ⇘ + ▲
12 ■ ~ ▲ ~ ■ ~ ▲, ✖
13 MA + ✖, ▲, MA + ✖, ●, ⬇ #, ⇘ + ▲
14 MA + ✖, ▲, MA + ●, ■, ⬇ #, ⇘ + ▲

KAZUYA MISHIMA

LLAVES

Shoulder Throw: ▲ + ●
Bitch Kick: ■ + ✖
Head Butt: ⇨ , ⇨ , ■ + ▲
Neck Throw:
■ + ✖ _ ▲+ ● <detrás>

MULTIPARTS

Ultimate Tackle:
⇩ _ ⬃ + ■ + ▲
<Ultimate Tackle>
Mounted Punches:
▲, ■, ▲, ■ , ▲

GOLPES ESPECIALES

Backfist: ⇨ ➔ + ▲
Gut Punch: WS + ▲
Power uppercut:
⇨ , N , ⇩ , ➘ + ▲
Alternate Power Uppercut:
⇨, N, ➘ + ▲

Dragon Punch:
⇨ , N , ⇩ , ➘ + ■
Alternate Dragon Punch:
⇨ , N , ➘ + ■
Dragon Punch, Side Kick:
⇨ , N , ⇩ , ➘ + ■ , ✖
Dragon Punch, Sweep Kick:
⇨ , N , ⇩ , ➘ + ■ , ●
Punch, Backfist: ▲ , ▲
Double Uppercut: ⬂ + ■, ▲
Three Punches Combo: ■, ■, ▲
Two Punches, Backfist: ■, ▲, ▲
Flying Side Kick:
⇨, ⇨, (⇨_➔) + ✖
Right Axe Kick: ⇨ + ●
Left Axe kick: ⇨, ⇨ + ✖
Double Axe Kick: ML + ●, ●
Standing Double Axe Kick:
⬂ + ●, ●

Flip Kick: ● ~ ✖
Hell Sweeps:
⇨, N, ⇩, ➘ + ●,●
Alternate Hell Sweeps:
⇨, N, ➘ + ●, ●
Jump Kick, 2 Sweeps, Side Kick:
⬀ + ●, ●, ●, ●
Sidestep: pulsa ⇨

IMPARABLE

Spinning Dragon Punch:
⇦ + ■ + ●
Long Spinning Dragon Punch:
⬅ + ■ + ● (golpea a oponentes tumbados)

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ⇨ , ➔ + ▲■▲▲ : ✖ : ● : ● : : ■ : : ▲ : ■
2 ⇨ , ➔ + ▲■▲▲ : ✖ : ● : ● : : ✖ : : ▲ : ■

COMBOS CORTOS

Gut Punch:
ML + ▲
(Comienzo de combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⬂ + ■ ~ ▲, ⇨, ■, ■ ~ ▲ ~ ▲
2 ⬂ + ■ ~ ▲, ⇨, ■, ■ ~ ■ ~ ▲
3 ⬂ + ■ ~ ▲, ⇨, ■, ⬂ + ● ~ ●
4 ⬂ + ■ ~ ▲, ⇨, ■, ⬂ + ■ ~ ▲
5 ⬂ + ■ ~ ▲, ⇨, ■, ⇨, N, ⇩, ⬂ + ●,●
6 ⬀ + ●, ●, ●, ●

Uppercut: ⬂ + ▲ (comienzo de combo)
Double Uppercut: ⬂ + ■, ▲ (comienzo de combo)
Power Uppercut:
⇨, N, ⇩, ➘ + ▲ (comienzo de combo)
Alternate Power Uppercut:
⇨, N, ➘ + ▲ (comienzo de combo)
Después de estos golpes ejecuta cualquiera de estas combinaciones:
1 ■, ■ ~ ▲ ~ ▲
2 ⬂ + ■, ▲, ⬂ + ●, ●
3 ■, ■ ~ ▲, ⬀ + ●, ●
4 ■, ■ ~ ■ ~ ▲
5 ■, ⬂ + ●, ●
6 ■, ⬂ + ■, ▲

BRUCE IRVIN

LLAVES

Knee Bash: ■ + ✖
Ribcrusher: ▲ + ●
Neck Throw:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

MULTIPARTS

Embracing right knee:
⇨, ⇩, ➘ + ■ + ▲ + ●
• <Durante embracing>
Tumblweed:
■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
• <Durante embracing>
Left Kneen: ✖, ■ + ▲ + ✖
• <Durante embracing>
Left Knees:
●, ■ + ▲ + ✖

•<Durante Left Knees>
Turning Knee:
■, ✖, ■+▲ +●
• <Durante Turning>
Jump Knee:
▲, ●, ■, ■+▲ + ✖

GOLPES ESPECIALES

Step-Sledgehammer: ■ + ▲
Slice Elbow: ⇨ + ■ + ▲
D. Facebreaker: ⬂ + ■, ▲
Triple Sock Combo:
⇨ + ■, ▲, ■
Southern Combo: ■, ●, ✖
Northern Combo: ■, ▲, ✖
Two Punches, Kicks:
■, ▲, (⇨ _ N _ ⇩)+ ●

Four Punches Combo:
■, ▲, ■ , ▲
Two Punches, LK, HK:
[■], ▲, ⇩ + ●, ✖
Bazooka Leg: ⇨,⇨ + ●
Slice Knee: ⇨,⇨ + ✖
Step-In Side Kick: ⬂ +✖+ ●
Sniper Slash:
⇨, ⇨, (⇨_ ➔) +✖
Two High Kickss: ✖ , ✖
Cyclone Edge, Uppercut:
⬂ + ✖ , ■
Stopping Kick: ⇦+✖, (● _ ▲)
Triple Kick Combo: ⇨+●, ✖, ●
Double Side Kick:
MA + ✖ + ●, ✖

Double Knee:
⇦ + ●, ✖, (● _ ⇩ + ●)
Gatling Combo:
✖, ▲, ■, ●
Handspring Escape:
⇦, ⇦, N + ✖ + ● , ●

IMPARABLE

Sidewinder: ⇦ + ▲ + ✖

COMBOS DE 10 GOLPES

Bruce no tiene ningún Combo de 10 golpes.

COMBOS CORTOS

Partial Gatling Combo:
✖, ▲, ■ (comienzo de combo)
Cuando comiences alguno de los Combos con este golpe en concreto, elimina el primer ■ para que funcionen.
Por ejemplo: ⇦+ ●, ✖, ●
Jump Kick: ⬀ + ● (comienzo de combo)
Uppercut: ⬂ + ▲ (comienzo de combo)
Double Facebreaker:
⬂ + ■ , ▲ (comienzo de combo)
1 ■, ⬂ + ✖, ■
2 ■, ⇦ + ●, ✖, ●
3 ■, ➔ + ■, ▲, ■
4 ■, ⇨ + ●, ✖, ●
5 ■, ⇦ + ✖, ●
6 ■, MA + ✖ + ●, ✖

KUMA

LLAVES

Hell Press, [Salmon Hunter]:
■ + ✖, [⇦, ⇨ + ▲ + ✖]
Bear Hug: ▲ + ●
Bear Bites: ➔ + ▲ + ●
Head Butt: ⬅ + ▲ + ●
Bear Shot:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Spring Hammer Punch:
⬇ + ■ + ▲ <tumbado>
Salmon Hunter:
⇦, ⇨ + ▲ + ✖ (golpea al oponente tumbado)
Bear Scissors:
➔ _ (⇨, ⇨) + ■ + ▲

Megaton Claw:
⇦, ⬃, ⇩, ➘ + ▲
Hammer Knuckle, Double Uppercut: ■ + ▲, ■ + ▲
D. Uppercut, Hammer Knuckle:
ML + ■ + ▲, ■ + ▲
Bear Punch Combo: ■, ■, ■
Bear Heaven Cannon:
⇨ + ■ ~ ■ ~ ■
Two Elbows, Upper: ▲, ■, ▲
Uppercut Rush A:
➘ +▲, ■, ▲, (⬇_➘_➔)+■
Uppercut Rush B:
➘ + ■, ▲, ■, ▲
Short Bear Rush:
⬇#, ➘ +▲, (⬇_➘_➔)+■

Bear Rush A:
⬇ #, ➘ +▲, ■, ▲
Bear Rush B:
⬇ #, ➘ +■, ▲,
(⬇_➘_➔) + ■
Bear Rush C:
⬇ # + ■, ■, ■,
▲, (⬇_➘ _➔)+■
Wild Swing, Backfist:
⬇#, ⬂ + ■, ▲, ■, ■
Hip Press: ⬀ + ✖ + ●
Sit Down: ✖ + ●
• Desde postura Sit Down:
Roll Backward Roll Forward:
⬅ _ ➔
Blood Claws: ■, ▲, ■, ▲

IMPARABLES

Terrible Claw: ⬅ + ■ + ▲
Rolling Bear:
⬅+■ + ▲, ⇨, ⬂, ⇩, ⬃,
⇦, ⬁, ⇧, ➚
Nota: cuando el Imparable Terrible Claw conecte con el rival, puedes combinarlo con el otro imparable (Rolling Bear)

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ⬇ + ▲ : ■ : ■ : ■ :: ▲ : ■ :: ▲■ :: ■+▲ : ■+▲

COMBOS CORTOS

Punch, Elbow, Uppercut:
▲, ■, ▲
(comienzo de combo)
A continuación ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⬇#+■, ■, ■, ▲, ⬇ + ■
2 ML + ■ + ▲, ■ + ▲
Uppercut: ⬂ + ▲
(comienzo de combo)
A continuación ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
2 ⬇#+ ■, ■, ■, ▲, ⬇ + ■
1 ⇨ + ■ ~ ■ ~ ■, ⬇ + ■

LEE CHAOLAN

LLAVES

Neck Fracture: ■ + ✖
Chastisement Punch: ▲ + ●
Knee Bash: ⇨, ⇨ + ✖ + ●
Bulldog:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Double Knuckle: ▲, ▲
Knuckle Combo:
➡ + ▲, ▲, ▲
Fist Flurry: ■, ■, ■, ■, ■
Fist Flurry and Knuckle Combo:
➡ + ■, [■], [■],
[■], ▲, ▲, ▲
Blazing Kick: ⇩, ⇗ + ●
Axe Kick: ⇨, ⇨ + ✖
Double Axe Kick:
ML+ ✖, ✖
Slide Kick:
⬇ #, ⇘, ⇩, ⇘ + ✖
Dropping Slide Kick:
⇨, ⇨, N + ✖ + ●
Feint Flip Kick:
⬇ #, (⇖ _ ⇧ _ ⇗)
Low Flip Kick:
⬇ #, (⇖ _ ⇧ _ ⇗) + ●
High Flip Kick:
⬇ #, (⬉ _ ⬆ _ ⬈) + ●
Flip Drop:
⬇ #, (⬉ _ ⬆ _ ⬈) + ✖ + ●
High Kick, Flip Kick:
● ~ (⇧ + ✖)
Low Kick, High Kick, Flip Kick:
MA+ ●, (N + ●) ~ (⬆ + ✖)
High Kick, Spin Kick, High Kick:
●, ✖, ●
High Kick, Medium Kick:
✖, [✖], [✖ _ ➡ + ✖]
Shredder Combo:
⇨, ⇨, N+ ✖, ●, (● _ ⇨ +
● _ ⇩ + ●)
Shin Kick, Kicks:
MA + ✖, ✖, [✖], [✖ _ ➡ + ✖]
Low Kick , High Kick, Spin Kick,
Roundhouse Kick:
MA+ ●, N+ ●, ✖, ●
Razor Edge Combo:
MA+ ●, ●, ●, ●
Back Handspring:
⇦, ⇦, N + ✖ + ●
Infinite Kick Combo:
ML+ ✖, ✖, ⬇ + ✖, ✖, ✖, ✖
... (infinito)
Durante el combo infinito podemos variar la altura de las patadas pulsando ⬇, ➡, ⬆

IMPARABLE

Silver Cyclone:
MA+ ✖ + ●
Silver Fang: ⇗ + ■ + ▲
(⇧ , ⇧ para cancelarlo)

COMBO DE 10 GOLPES

1 ⇘ + ■ : ▲ ▲ : ■ ✖ : ✖ :
✖ : ● : ✖ : ●

COMBOS CORTOS

Uppercut: ⇘ + ▲
(comienzo de combo)
Jump Kick: ⇗ + ●
(comienzo de combo)
Flip Kick: ⇩, (⇧ _ ⇗) + ●
(comienzo de combo)
Después de estos golpes ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ✖, ✖, ✖
2 MA+ ●, N+ ●, ✖, ●
3 ●, ✖, ●
4 MA+ ✖, ✖,✖
5 ■, ▲, ▲, ▲

HEIHACHI MISHIMA

LLAVES

Neck Breaker: ■ + ✖
Powerbomb: ▲ + ●
Head Butt: ⇨, ⇨ + ■ + ▲
Atomic Drop:
■ + ▲ _ ✖ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Backfist: ⇨ + ▲
Demon Godfist: ⇨, ⇨+ ▲
Thunder Godfist:
⇨, N, ⇩, ⇘ + ■
Wind Godfist:
⇨, N, ⇩, ⇘ + ▲
Death Fist: ⇩, ⇘ ,⇨ + ▲
Tile Splitter, Death Fist:
MA+ ■, ▲
Punch, Backfist: ▲, ▲
Double Uppercut: ⇘ + ■, ▲
Shining Fists: ■, ■, ▲
Devil Fists: ■, ▲, ▲
Sky Foot Slice:
⇨,⇨,(⇨_➡) + ✖
Slice Kick:
⇨, N, ⇩, ⇘ + ✖, N
Low Slice Kick:
⇨, N, ⇩, ⬊ + ✖
Demon Stomp: MA + ● (el oponente debe estar tumbado)
Axe Kick: ⇨ + ●
Axe Kick: ⇨, ⇨ + ✖
Double Axe Kick:
ML+ ●, ●
Crushing Flip Kick: ● ~ ✖
Screw Blade Leg Attack:
⇗ + ✖, ●
High-Low Jumping Spin Kicks:
⇗ + ●, ●
Hell Sweeps, Axe Kick:
⇨, N, ⇩, ⬊ + ●, ●,
●, N + ●, ●
Shadow Foot:
⇩, ⇩, N+ ✖ + ●

IMPARABLE

Demon Splitter: MA + ■ + ●

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ⇨ , F : : : : ▲ ■ ▲ ▲ : ✖
: ● : ● : : ■ : : ▲ : ■
2 ⇘ + ✖ : ▲ ▲ : : ● : ● : : ■
: : ● : : ■ : : ▲ : : (■ _ ●)
3 ⇘ + ✖ : ▲ ▲ : : ● : ● :
: ■ : : ▲ : : ■ : : ▲ : : ■

COMBOS CORTOS

Uppercut: ⇘ + ▲ (comienzo)
Double Uppercut: ⇘ + ■, ▲
(comienzo de combo)
Demon Godfist: ⇨, ⇨ + ▲
(comienzo de combo)
Wind Godfist:
⇨, N, ⇩, ⇘ + ▲ (comienzo)
Tras estos golpes ejecuta una de estas combinaciones:
1 ■, ⇨, N, ⇩, ⬊ + ●, N+ ●, ●
2 ■, ■ ~ ▲ ~ ▲
3 ■, ■ ~ ▲, ⇗ + ●, ●
4 ■, ■ ~ ■ ~ ▲
5 ⇨ + ■, ⇨, ⇨ + ▲
6 ■, ⇘ + ■, ▲
7 ■, ⇩, ⇘ , ⇨ + ▲
8 ■, ML + ● ~ ●
9 ■, ⇨, N, ⇩, ⇘ + ▲

JUN KAZAMA

LLAVES

Arm Bar: ■ + ✖
Serpent Twist: ▲ + ●
Striking Oshi Taoshi:
⇘ + ▲ + ✖
German Suplex:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Dashing Uppercut: ➡ + ▲
(golpea al oponente tumbado)
Two Punches: ■, ▲
Punch, Low Kick: ■, ✖
Middle Screw Punch:
⇨ + ■, (✖ _ ●)
Punch, Middle Screw Punch:
■, ■, (✖ _ ●)
P, Sweep Kicks, Cartwheel Kick:
■ ~ ●, ●, ●, ✖
Lightning Crescent: ➡ + ●
Flying Side Kick:
⇨, ⇨, (⇨ _ ➡) + ✖
Cartwheel Kick:
✖ + ● _ML + ✖ + ●
Can-Can: MA + ✖ + ●
Backflip, Dashing Uppercut:
⇦ + ✖, ▲
Backflip Kick, Sweep Kicks,
Cartwheel Kick:
⇦ + ✖, ●, ●, ●, ✖
Sweep Kicks, Cartwheel Kick:
(⇗ + ●) _ (✖ ~ ●), ●, ●, ✖
White Heron: ■ + ●
• Durante White Heron:
1 ▲, (● _ ⬇ + ●)
2 ▲, ■, (▲ _ ✖)
3 ▲, ■, ■, (✖ _ ●)
4 ▲, ■, ●, [●], [●], ✖
Nota: Combinando estos ataques y no ejecutando los que van entre [ ] podréis encontrar combinaciones de golpes infinitas.

REVERSAL:

⬅ + ■ + ✖ _ ▲ + ●
(puede bloquear los Imparables de Yoshimitsu)

IMPARABLE

Spinning Heel Drop:
(➡ + ✖) #
(pulsa ⬇ _ ⬅ para cancelar)
Nota: Dejando de pulsar adelante, se detiene el Imparable y se ejecuta una patada.

COMBOS DE 10 GOLPES

1 WS + ▲ : ■ : ■ : ■ : : ▲ :
■ : : ● : ✖ : : ✖ + ●
2 WS + ▲ : ■ : ■ : ■ : : ▲ :
: ■ + ● : : ■ : ✖ + ●

COMBOS CORTOS

Middle Screw Punch, Can-Can:
➡ + ■, ● (comienzo de combo)
Punch, Middle Screw Punch,
Can-Can:
■, ■, ● (comienzo)
Después de estos golpes ejecuta alguna de las siguientes combinaciones para realizar un Combo corto
1 ■ + ●, ▲, ●
2 ⇗ + ●, ●, ✖
3 ■, ■, ●
4 ■, ■, ✖
5 ■ + ●, ▲, ■, ■, ✖
Dashing uppercut: ➡ + ▲
(comienzo de combo)
Después de este golpe ejecuta alguna de las siguientes combinaciones para realizar un Combo corto
1 ✖ + ●, ⇨, ✖ + ●
2 ✖ + ●, ■ + ●
3 ✖ + ●, ➡ + ▲



LEI WULONG

LLAVES

Jumping Bird: ■ + ✖
Sleeper: ▲ + ●
Tai Trip: ⇨ , ⇨ + ■+ ▲
Bulldog:
■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Quick Turn: ⇦ + ✖ + ●
Quick Drop: ⇩ + ✖ + ●
(Lei queda Tumbado boca arriba)
Phoenix: ⬅ + ■ + ● (Lei eleva una pierna)
Punch, Turning Fist: ■, ▲
Spinning Punches: ■ + ▲
Guard Melting Punches: ⇨, N + ▲, ■, ▲, ■
Four Punches, Kick: ⇨ , N + ■, ▲, ■, ▲, (✖ _ ●)
High Hook Kick: ⇨,⇨, (⇨_➡)+✖
Crescent, Heel Sweep: ✖ , ✖
Sweep, Hook Kick: ⇙ + ●, ●
Dropping Ankle Kick, [Rolling Kicks]: ● ~ ●, [✖ , ✖]
Jump Crescent Kicks, Quick Drop: ✖ ~ ●, ⬆, ⇩
Side Step Jump Crescent Kicks, Quick Drop: ➡ + ✖ ~●, ⇧ , ⇩
Charging Crescent: ⇨ , N+ ✖, (● _ ⇩ + ●)
Step-In Crescent, Two Puches, Kick: ➡ + ●, ■, ▲, (✖ _ ●)
Crescent, Two Punches: ⇨, N + , ■, ▲, ✖, (● _ ⇩ + ●)
Flying Kick, Drop: ● ~ ✖, ⇩
Flying Wheel Kick, Flying Wheel Kick: ● ~ ✖ , ● ~ ✖
Flying Wheel Kick, Sweep Kick to Quick Drop: ● ~ ✖, ✖~●

• **Movimientos desde la posición Tumbado:**

Turn Over: ■ <espalda> (Lei queda tumbado boca abajo)
<espalda> Turn Over: ■ (Lei queda tumbado poca arriba)
<boca abajo> Turn Over: ⬇ + ■ (Lei queda boca arriba)
<boca abajo> Slide: ● ~ ✖
<tumbado> Kangaroo Kick: ✖ + ● (el rival cerca de la cabeza de Lei)
<tumbado> Spring to feet: ✖ + ● (el rival cerca de los pies de Lei)
<tumbado> Quick Rise: ⇧ (el rival está cerca de los pies)
<tumbado> Footsweep, Jumping Hook: ✖ , ● (el rival está cerca de la cabeza de Lei)

• **Movimientos desde la posición Dado la vuelta**

Turning Uppercut: ▲
Backfist: ■
Sweeping: ⬇ + ■
Back Kicks: ✖ + ●, [✖ + ●], [✖+ ●]
Turning Foot Sweep: ⬇ +●, ●

• **Movimientos desde la posición del Phoenix:**

Hopping Sicekicks: ⬅ + ■ + ● , ✖, ✖, ✖, ✖

IMPARABLE

Phoenix Kick: ⬅ + ■ + ●, ●
Nota: Se prolonga ejecutando e Hopping Sidekicks y pulsando ●.

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ■▲■ : ✖ + ● : : ▲ : : ■ : ● : ■ : ▲ : ✖
2 ■▲■ : ✖ + ● : : ▲ : : ■ : ● : ■ : ● : ●

COMBOS CORTOS

Uppercut: ⇘ + ▲ (comienzo)
Jump Kick: ⇗ + ● (comienzo)
Después de estos golpes ejecuta estas combinaciones para realizar el combo:
1 ⇨ , N , ■ , ▲ , ■ , ▲ , ●
2 ● ~ ● , ✖ , ✖
3 ■ , ▲ , ■ , ✖

WANG JINREY

LLAVES

Neck Throw: ■ + ✖
Reaping Throw: ▲ + ●
Whirlwind Throw: ⇘ + ■ + ✖ + ●
Waning Moon: ⇘ , ⇘ + ▲+●
Punch, Spin behind, German Suplex: ▲ ,⇦, ■ + ▲
Neck Throw: ■+✖_▲+● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Death Fist: ⇩ , ⇘ , ⇨ + ▲
Front Strike: ⇨ + ▲
Double Strike: ⇨,⇨ +■+▲
Delayed D. Strike: ➡ +■+▲
Low Double Fist: ⇘ + ■ + ▲
Push, Uppercut: ⇘ + ▲, ■
Catapult Combo: (■ ~ ■, ■) _ (⇘ + ■ , ■)
Uppercut, Catapult Combo: ML + ▲ , ■ , ■
Slice Uppercut, Catapult Combo: ⇩ , ⇘ , ⇨, Pausa , ▲ , ■ , ■
Sky Cannon: ML + ●
Kick, Leg Sweep: ●, ⇩ +●, (N+●_ ⇩ +●_■)
Front Leg Sweep: MA + ●, (N +●_⬇ +●_■)
Earthquake Stomp: ⇗ +✖+●
Back Sweep: ⬇ #, ⇘ +●,✖

REVERSAL

⬅+ (■ + ✖) _ (▲ + ●)

IMPARABLES

Heaven Cannon: ⇦,⇦ + ■
(pulsa ⇦ para cancelarlo)
Indigo Punch: ⇦+ ■ + ▲

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ▲■■ : ▲ : ✖✖ : ✖ : ●: ●: ■

COMBOS CORTOS

Heaven Cannon: ⇦,⇦+ ■
Después de este golpe ejecuta una de estas combinaciones:
1 ⇩ , ⇘ , ⇨ + ▲, ⇘ +■+▲
2 ML+▲,■, ■, ⇘ +■+▲
3 ●, ⇩ +●, ■, ⇘ +■+▲
Kick, Sweep, Uppercut: ● , ⇩ + ●, ■
Después de este golpe ejecuta una de estas combinaciones:
1 MA + ●, ■, ⇘ + ■ + ▲
2 MA+●, N+●, ⇘ +■+ ▲
Slice Uppercut, Catapult: ML + ▲ + ■ , ■
Después de este golpe ejecuta una de estas combinaciones:
1 MA+●, ■, ⇘ +■+▲
2 MA+●, N+●, ⇘ +■+▲
3 MA+●, ⬇ +●, ⇘ +■+ ▲
Push, Uppercut: ⇘ + ▲ , ■
Después de este golpe ejecuta una de estas combinaciones:
1 MA+●,■, ⇘ +■+▲
2 MA+●,N+●, ⇘ +■+▲
3 MA+●, ⬇ +●, ⇘ +■+▲

KING

LLAVES

Frankensteiner: ⇘ + ✖ + ●
Coconut Crush: ■ + ✖
Backfall Suplex: ▲ + ●
DDT: ⇙, ⇙ + ■ + ▲
Swing: ⇨,⇦,⇙, ⇩ , ⇘ ,⇨+■



Tombstone Piledriver: ⇙, ⇨ + ■ +▲
Figure: ⇙ + ■ + ▲
Half-Crab: ■+✖ <detrás>
Cobra Twist: ▲+●

MULTIPARTS

Jaguar Driver: ⇩ , ⇘ ,⇨ + ■
• <Durante Jaguar Driver>
Flying Press: ■ + ▲
• <Durante Jaguar Driver>
Boston Crab: ■ + ▲, ✖, ●, ■ + ▲
Reverse Arm Clutch: ⇦ , ⇨ , ↘ # + (■ + ✖) _ (▲ + ●)
• <Durante Reverse Arm Clutch>
Backdrop: ▲, ■, ■+▲
• <Durante Backdrop>
German Suplex: ✖+●, ■+▲
• <Durante German>
Powerbomb: ■ , ▲ , ✖ + ●
• <Durante Powerbomb>
Giant Swing: ▲, ■, ✖, ●
Standing Achilles Hold: ⇗ , ⇨, ↘ # + ▲ + ✖
• <Durante Achilles>
STF: ■ , ▲ , ✖ , ■ , ■ + ▲
• <Durante Achilles>
Scorpion Death Lock: ■ + ▲, ■, ■+✖
<achilles> Indian Death Lock: ■+▲, ■, ✖, ■+▲+●
<indian> Romero's Special: ■ + ▲, ✖, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✖ + ●

GOLPES ESPECIALES

Hammer Strike: ⇘ + ■
Gut Punch: ⇘ + ▲
Middle Smash: ⇨, ⇨ + ▲
Flying Cross: ⇨, ⇨ +■ + ▲
Dynamite Uppercut: ⬇ #, ↘ +▲
Knuckle Bomb: ⇗ + ■ + ▲
Quick Elbow Drop: MA+■+▲
Elbow Drop: ↖_⬆_↗ +▲+●
Punch, Uppercut: ▲ , ■
Low Punch, Uppercut: ⇩ + ■ ~ (N + ▲)
Two Uppercut: ■, ▲, ■
Jail Kick: ⇨ , ⇨ + ●
Drop Kick: ⇨ , ⇨ + ✖ + ●
Delayed Drop Kick: ✖ + ●
Satellite Drop Kick: ⇨, ⇨, ➡ + ✖ + ●
Double Knee: ⇧ _⇗ +✖ + ●
Middle Smash: ⬇ #, ↘ +●, ▲
Ali Kicks, Low Smash: MA + ✖ + ●, ●, ●, ●, ●_▲

IMPARABLES

Jaguar Impact: ⇨ + ■ + ▲
Moon Press: ⇨ + ■ + ●

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ■▲■ : ■ : : ▲● : ● : ● : : ■ : (■ _ ✖)
2 ■▲■ : ■ : : ✖ : ✖ : ● : ● : ■ : (■ _ ✖)

COMBOS CORTOS

Dynamite Uppercut: ⬇ #, ↘ + ▲
Jump kick: ⇗ + ●
Después de estos golpes ejecuta una de estas combinaciones:
1 ⇨ + ■ ~ ▲ , ⇨ , ⇨ + ▲ , ⬇ + ✖ + ● , ● , ●
2 ⇨ + ■ , ⇨ + ■ ~ ▲ , ⇨ , ⬇ + ✖ + ● , ● , ●
3 ⇨ +■~▲, ⬇ +✖+●, ●, ●
4 ■▲■ : ■ : : ✖ : ✖ : ● : ✖ : ▲ : ■ + ▲

YOSHIMITSU

LLAVES

Jawcrusher: ▲ + ●
Flying Press: ■ + ✖
Missile Press: ⇩, ⇖, ⇦ + ■ + ▲
Spinning Missile Press: ■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Backfist: → + ▲
Punch, Kick: ▲ ~ (✖ _ ↓ + ✖)
Spinning Hilt Strikes: ← + ■, ■, ■, ■, ■, ■
Spinning Fist Strikes: ↙ + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Falling Tree Kick Combo: ← + ■, [■], [■], ↙ + ✖, [✖], [✖], [✖ _ ⇨ + ●]
Spinning Sweep: ↓ #, ⇘ + ✖
Kangaroo Kick: ● ~ ✖
Jumping Knee: ⇨, ⇨ + ●
Flipping Stomp: ⇗ + ✖ + ●
Lightning Kicks: ✖, [●]
Three High Kicks: ●, ●, ●
Spiral Launch, [Spiral Dive], [Kangaroo Kick]: ⇨, ⇨ + ✖ + ●, [■ + ▲], [✖ + ●]
Spinning Leg Sweep[s], SLS_Falling Tree Kick: ↙ + ✖, [✖], [✖], [✖], ✖ _ ⇨ + ●
Teleport: ← + ✖ + ● (baja nuestra energía)
Sit Down: MA + ✖ + ●

• Movimientos desde la posición Sit Down.

Sit Down: → _ ←
Heal: N (recuperar energía)

IMPARABLES

Fake Turning Suicide: ⇨, ⇨ + ■ + ●, N
Turning Suicide: ⇨, → + ■ + ●
Standing Suicide: MA + ■ + ●
Samurai Cutter: ↓ #, ⇖, ⇦ + ■
Helicopter Stomp: ⇗ + ■ + ▲, ↓
Shoulder Cut: ⇖ + ■
Charging Shoulder Cut: ⇖ + ■, N, ↙, ■
Sword Thrust: ⇦, ⇦ + ■
Saw Blade: ⇦, ⇦ + ■, N + ■

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ■▲■:●::●:●::■::■:■:■
2 ■▲■:●::▲::▲▲●:■::■
3 ●●:▲::▲::●:●::■::■::■::■

COMBOS CORTOS:

Uppercut: ⇘ + ▲ (comienzo de combo)
Después de este golpe ejecuta cualquiera de estas combinaciones para realizar un Combo corto:
1 ⇨ + ■, ⇨, ⇨ + ●, ↙ + ✖ ~ ✖ ~ ✖ ~ ✖, ⇨ + ●, ⇨, ⇨, ⇖ + ■
2 ⇨ + ■, ⇨, ⇨ + ●, ⇗ + ✖ + ●
3 ⇘ + ▲, ⇘ + ▲, ⇘ + ▲, ⇗ + ✖ + ●
4 ⇨ + ■, ⇨, ▲ ~ ✖
5 ⇨ + ■, ⇨, ⇨ + ●, ⇨, ⇖ + ■
6 ⇨ + ■, ⇨, ⇨ + ●, ↓ + ✖
7 ⇨ + ■, ← + ■ ~ ■, ↙ + ✖ ~ ✖ ~ ✖

MICHELLE CHANG

LLAVES

Front Suplex: ■ + ✖
Fisherman Suplex: ▲ + ●
Nelson Suplex: ⇨, ⇘ + ■ + ▲
Punch, Spin, German Suplex: ▲, ⇦, ■ + ▲
German Suplex: ■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

GOLPES ESPECIALES

Rushing Uppercut: ⇨ + ■
Double Strike: ■ + ▲
Dashing Left Elbow: ⇨, ⇨ + ■
Dashing Punch: ↓, ⇘ + ■
Dashing Elbow: ↓ #, ⇘ + ▲
Dashing Elbow, High Kick: ⇨, ⇨ + ■, ●
Death Push, Sky Uppercut: ⇘ + ▲, ■
Death Push, Punch, Kick: ⇘ + ▲, (✖ _ ●)
Death Push, Punt Kick, Upper: ▲ + ✖, ■
P-K combo: MA + ▲ ~ (N + ✖)
Catapult Combo: (■ ~ ■, ■) _ (⇘ + ■, ■)
Catapult, Sweep, Bow Leg: ■ ~ ■, ●, ✖
Punch, Death, Heaven Cannon: ■ ~ ▲, (■ _ ✖ _ ●)
Club Fist, Sweep, Bow Leg: ■ + ●, ✖
Overhead Chop, Back Sweep, Fan Leg: ⇘ + ■, ●, ✖
Blue Sky Cannon: ML + ●
Earthquake Stomp: ⇗ + ✖ + ●
Flying Side Kick: ⇨, ⇨, (⇨ _ F) + ✖
Back Leg Sweep, [Penetrating Bow Leg]: ↓ #, ⇘ + ●, [✖]
Side Spin, HK, Leg Sweep: ✖ + ●, ●, ● [● _ ⇩ + ● _ ■]
Front Leg Sweep: MA + ●, (N + ● _ ⇩ + ● _ ■)
Kick, Sweep Kick: ●, ●, (● _ ⇩ + ● _ ■)
Slice Uppercut: ML + ▲ _ ✖ ~ ▲

• Durante Slice Uppercut:

Elbow: ▲
Catapult Combo: ■, ■
Club Fist, Sweep, Bow Leg: ■, ●, ✖
Sweep: ●, (N + ● _ ⇩ + ● _ ■)

IMPARABLE

Heaven Cannon: ⇨ + ■ + ●

COMBOS DE 10 GOLPES

1 ▲■■:▲:✖✖:✖:●:●:■
2 ▲■■:▲:✖✖:▲:✖:▲:■
3 ▲■■:▲:✖✖:▲:■:●:✖

COMBOS CORTOS

Heaven Cannon: ⇨ + ■ + ● (comienzo de combo)
1 ⇨, ■, ⇨, ▲ + ✖, ■
2 ⇨, ■, ✖ ~ ▲, ■, ■
3 ⇨, ■, ✖ ~ ▲, ▲
Slice Uppercut, Catapult Combo: ✖ ~ ▲, ■, ■ (comienzo de combo)
1 ▲ + ✖, ■
2 ⇨ + ▲, MA + ●, ■
3 ↓ # + ●, ⇘ + ●, ✖
Rushing Uppercut: ⇨ + ■ (comienzo de combo)
1 ▲ + ✖, ■
2 ▲, MA + ●, ■
3 ▲, MA + ●, N + ●

PROTOTYPE JACK

LLAVES

Hell Press, [Dive Bomber]: ■ + ✖, [✖ + ●]
Slap Down: ↙ + ▲ + ✖
Reverse Slam: ■ + ✖ _ ▲ + ● <detrás>

MULTIPARTS

Punishment Drop: ▲ + ●

• <Durante Punishment>

Gigaton Punch: ⇦, ⇖, ⇩, ↘ + ▲

GOLPES ESPECIALES

Spring Hammer Punch: ↓ + ■ + ▲ <lying>
Punch, Elbow: ▲, ■, ▲
Hammer Combo: ■, ■, ■
Hammer Knuckle, Double Uppercut: ■ + ▲, ■ + ▲
Double Uppercut, Hammer: ML + ■ + ▲, ■ + ▲
Power Scissors: (⇨, ⇨) _ → + ■ + ▲
Exploder: ⇦, ⇖, ⇩, ↘ + ■
Megaton Punch: ⇦, ⇖, ⇩, ↘ + ▲
Blast Combo: MA + ■, ▲
Machine Gun Knuckle: ⇖ + ■, ■, ■, [▲]
Uppercut Rush A: ↘ + ▲, ■, ▲, (↓ _ ↘ _ →) + ■
Uppercut Rush B: ↘ + ■, ▲, ■, ▲
Short Hammer Rush: ↓ #, ↘ + ▲, (↓ _ ↘ _ →) + ■
Hammer Rush A: ↓ #, ↘ + ▲, ■, ▲
Hammer Rush B: ↓ #, ↘ + ■, ▲, (↓ _ ↘ _ →) + ■
Hammer Rush C: ↓ # + ■, ■, ■, ▲, (↓ _ ↘ _ →) + ■
Wild Swing, Backfist: ↓ #, ⇘ + ■, ▲, ■, ■
Head Slide: (⇨ _ →) + ✖ + ●
Hip Press: ⇗ + ✖ + ●
Sit Down: MA + ✖ + ●

• Desde Sit Down:

Roll Backward/Forward: ← _ →
Blood Fan: ■, ▲, ■, ▲ _ ▲, ■, ▲, ■

IMPARABLE

Dark Cutter: ⇨ + ● ~ ■
Gigaton Punch: ⇦, ⇖, ⇩, ⇘, ⇨ (repetir de 1 a 5 veces) + ■
Nota: Este golpe se convierte en Imparable la tercera vez.
Dive Bomber: ✖ + ●, [✖ + ●], [✖ + ●]

COMBO DE 10 GOLPES

1 ↓ + ▲:■:■:■::▲:■::▲■::■+▲:■+▲

COMBOS CORTOS

Punch, Elbow, Uppercut: ▲, ■, ▲ (comienzo)
Después de este golpe, ejecuta esta combinación para realizar un Combo corto:
1 ↓ # + ■, ■, ■, ▲, ↓ + ■
Uppercut: ⇘ + ▲ (comienzo)
Exploder: ⇦, ⇖, ⇩, ↘ + ■ (comienzo de combo)
Después de estos golpes, ejecuta cualquiera de estas combinación para realizar un Combo corto:
1 ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
2 ↓ # + ■, ■, ■, ▲, ↓ + ■
3 ↓ #, ⇘ + ■, ▲, ■
4 ↓ #, ↘ + (■, ▲, ■) _ (▲, ■, ▲)

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. **Nº 2**

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

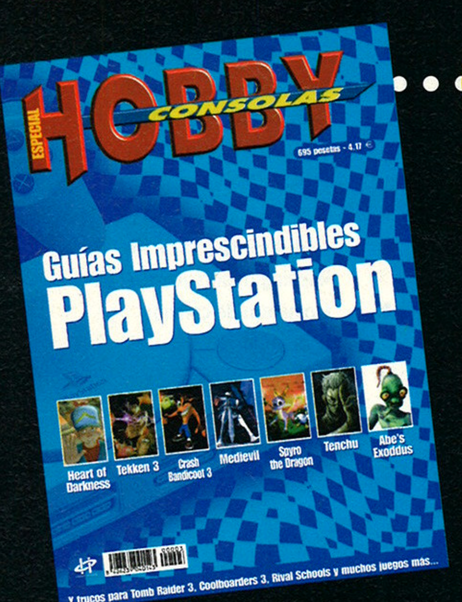
FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

La Guía Imprescindible n° 3 ya está a la venta en tu quiosco



695 Ptas. **Nº 3**

TEKKEN 3
Guía completa de 39 páginascon TODOS los luchadores y TODOS los golpes.

HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

MEDIEVIL
Te contamos en 12 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

CRASH BANDICOOT 3
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

MEDIEVIL
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

SPYRO THE DRAGON
Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

¡Completa tu colección!

(Agotada la Guía número 1)

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3)

Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

ES UNA PUBLICACIÓN DE



FIFA ´99

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **castellano**

Periféricos: Memory Card 2- 8 bloques · Dual Shock · Multi Tap · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

Todos los clubes de 12 de las mejores ligas del mundo, 42 selecciones nacionales, jugadores reales, opción a jugar todo tipo de ligas y copas incluida la Super Liga Europea, estadios reales, fichajes, comentarios en castellano de Manolo Lama... Miles de opciones y detalles hacen de este *FIFA'99* el simulador de fútbol más completo de la historia en cuanto a realismo y configuración.

Pero además, a la hora de jugar nos encontramos con un control que, aunque resulta algo complicado al principio, en seguida nos deja realizar las jugadas más espectaculares, desde rabonas a sombreros, pasando por impresionantes boleas. Los movimientos de los jugadores están muy bien conseguidos y la fluidez de las animaciones resulta encomiable.

No hay duda de que este es el simulador ideal para los forofos del fútbol. Por su realista estética, por su control y, sobre todo, por sus infinitas posibilidades de configuración y por su ajustada jugabilidad, *FIFA ´99* se convierte en una compra obligada.

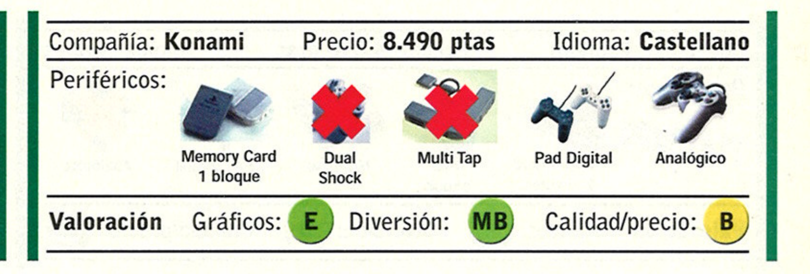








ISS PRO 98


Compañía: **Konami** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Multi Tap · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: B

Este es sin duda uno de los mejores simuladores futbolísticos que podemos regalar a nuestra consola. No hay más que ver su cuidado aspecto gráfico. Sin embargo, tiene dos problemas: ser demasiado parecido a la anterior entrega (mucho más barata) y no ofrecer más equipos que selecciones nacionales con jugadores no reales. Los que quieran jugar una Copa de Europa o una liga española no van a poder hacelo con *ISS Pro'98*. Sin embargo, sí existe la posibilidad de actualizar los equipos cambiando los nombres de todos los jugadores. Lo que no podemos hacer es generar equipos nuevos o crear jugadores teniendo en cuenta todos sus factores y características.

Eso sí, se trata de un simulador jugable hasta decir basta y que nos permitirá realizar todo tipo de espectaculares jugadas. Además, tiene la posibilidad de escoger entre 7 estrategias diferentes que activaremos con sólo pulsar un botón.

También podemos, dentro de una formación establecida, colocar uno a uno a los jugadores o indicarles una norma de actuación. Es decir, podemos encargar a un defensa que siempre suba al ataque o mantenerle atrás ejerciendo de líbero.

Otro punto importante a su favor es que nos permite editar copas de hasta 16 participantes, una opción que encantará a los que quieran montarse campeonatos caseros con sus amigos. Eso sí, la liga es para un sólo jugador.

Todas estas virtudes hacen de *ISS Pro'98* una opción que todo buen seguidor del fútbol deberá probar. Lástima que las competiciones y los equipos no sean reales.







ISS PRO

Compañía: **Konami** Precio: **3.890 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 2 bloques, Dual Shock, Multi Tap, Pad Digital, Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: E





Muchas cosas tiene en su contra este *ISS'Pro:* cuenta con un reducido número de selecciones, está en inglés, no permite configurar campeonatos a nuestra medida y no permite participación más que para dos jugadores simultáneos. La usencia de clubes y de jugadores reales también puede ser un handicap importante...

Visto así, podríamos pensar que es un juego de todo menos recomendable. Sin embargo, basta con ponerse a jugar para descubrir que estamos ante un auténtico juegazo, divertido como pocos.

Por un lado está su control, suave, preciso y fácil que permite realizar auténtica virguerías casi desde el principio, pero que oculta sorpresas que podremos ir descubriendo con el paso del tiempo. Ofrece además, estrategias modificables durante el partido que poco a poco nos hacen dominar mejor las variables del juego y cambiar la actitud de nuestros jugadores según el marcador. Es un simulador que atrapa por su elevado ritmo y su trepidante dinámica.

Técnicamente también sobresale por encima de gran parte de sus rivales, pese a tener varios añitos a sus espaldas. Basta con ver la realista animación de los jugadores y su tamaño bien ajustado al terreno de juego, o disfrutar de su fluido scroll para darnos cuenta de ello.

El peso de sus deficiencias, sobre todo en el campo de opciones nos hace tender hacia juegos más completos y actualizados, pero su atractivo precio, (está en la serie Platinum), le convierte en una opción más que interesante para los que quieran un simulador bueno, bonito y barato.



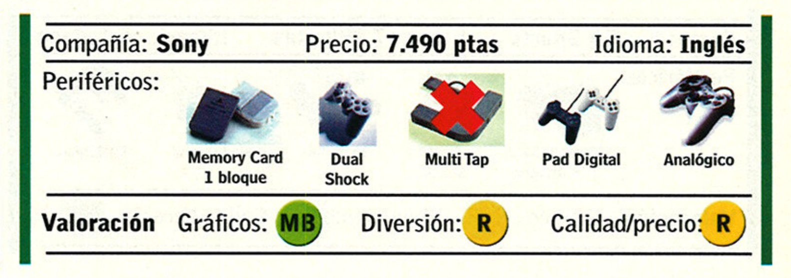






LIBERO GRANDE

Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**



Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Multi Tap, Pad Digital, Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: R Calidad/precio: R

***Libero Grande* es el más curioso y original de cuantos juegos de fútbol se pueden encontrar.** Y es que no hay ningún otro simulador que sea tan realista como éste, al menos en un aspecto: en *Libero Grande* manejamos exclusivamente a un jugador del equipo. Nuestra tarea consiste en apoyar a nuestros compañeros, subir al ataque cuando podamos, bajar a defender, desmarcarnos para pedir la pelota... jugar como si realmente estuviéramos en el campo.

Este atractivo planteamiento pierde mucho de su encanto cuando nos ponemos a jugar y descubrimos que la perspectiva nos impide seguir el juego con precisión y que nos pasamos más tiempo corriendo tras la pelota que jugando realmente.

Los partidos para dos jugadores se desarrollan a pantalla partida y, si es difícil seguir el juego normalmente, en mitad de la pantalla se hace aún más complicado. También es cuestión de práctica, porque los complejos controles del juego nos permiten ejecutar acciones de lo más espectacular y realista: pases de tacón, chilenas, regates...

Para poder sacarle todo el partido al juego podemos entrar en un modo entrenamiento que no tiene desperdicio. Es de lo más divertido del juego. En este entrenamiento deberemos demostrar nuestra velocidad con el balón controlado (no es nada fácil), nuestra putería en los tiros, nuestra soltura en el pase... y todo mediante jueguecitos de lo más entretenido.

Para jugar podemos elegir entre 20 futbolistas (no reales) y luego optar por una de las 40 selecciones disponibles en la que se incluirá nuestro personaje. Cada futbolista tiene cualidades propias que hacen que sea muy diferente jugar con uno u otro.

Las peculiaridades del juego sólo lo hacen recomendable para los quieran probar cosas nuevas en esto del fútbol.







MICHAEL OWENS WLS 99

Compañía: **Eidos** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B





La serie *World League Soccer*, siempre ha mantenido la misma línea de ofrecer espectáculo y jugabilidad asequible a partes iguales. Para lograrlo se basa en presentar un cuidado aspecto gráfico y un control sencillo a la vez que efectivo.



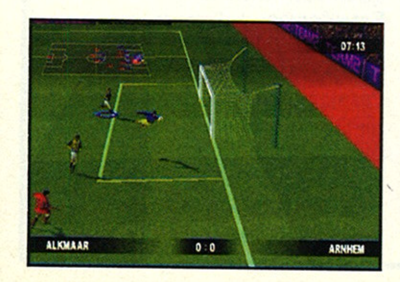
El diseño de los jugadores es bastante más estilizado de lo habitual, dando la sensación general de alargamiento. Sin embargo, esto no impide que estén bien animados y ofrezcan un aire realista, sobre todo a la hora de realizar ciertos gestos, como jalear a los compañeros o pedir la pelota. De igual modo están capacitados para realizar acciones bastante espectaculares que no entorpecen el rápido desarrollo de los partidos.



Tampoco está nada mal en cuanto a equipos, presentando 150 clubes con jugadores a los que les sobra o les falta una letra para ser reales. Eso sí, se les puede cambiar el nombre actualizando así las alineaciones.

A la hora de jugar pronto descubrimos que pese a sus aires de simulador, en realidad se acerca más a un arcade, sobre todo por la facilidad con la que podemos realizar pases casi imposibles, o entrar a cualquier jugador rival que lleve la pelota. Este sistema permite que desde el primer partido podamos disfrutar del juego a tope, aunque también es cierto que podemos cansarnos mucho antes de él al ser muy pocas las cosas nuevas que podemos aprender.

Tampoco ofrece demasiadas opciones en lo que se refiere a estrategias, jugadas o alineaciones. Resulta divertido, sobre todo si lo que nos gusta es pegar patadas al balón, pero los que busquen un fútbol realista, pueden quedar decepcionados.

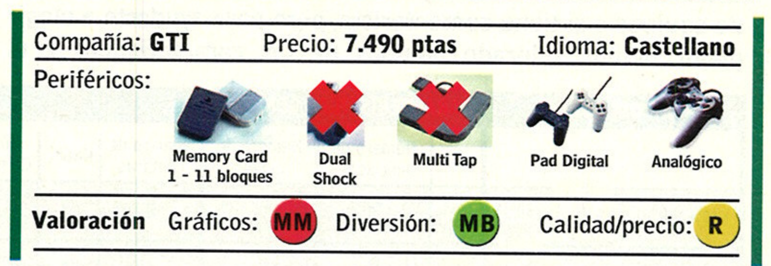




SENSIBLE SOCCER

Compañía: **GTI** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MM Diversión: MB Calidad/precio: R

No hay que ser demasiado listo para darse cuenta de que este *Sensible Soccer* es el menos simulador de cuantos simuladores aparecen en esta comparativa. Y es que los años no pasan en balde y los chicos de Sensible Software no han hecho casi nada por actualizar su saga futbolera en la última década.

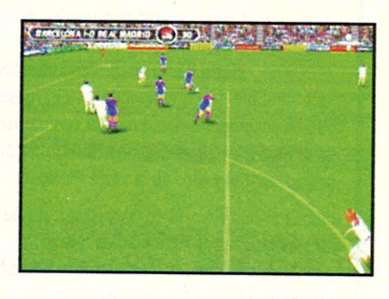


Gráficamente es un juego anclado en el pasado que ofrece una vista alejada para seguir el juego y que presenta unos jugadores tan poco detallados como limitados en cuanto a animaciones. Llama la atención que, por el contrario, sea uno de los más completos en lo que se refiere a equipos, selecciones y opciones de configuración de juego.



De este modo nos encontramos con un juego que ofrece una enorme lista de equipos "cuasi" reales (los nombres de los jugadores están ligeramente modificados) y todo tipo de campeonatos, incluidas todas las competiciones europeas. Al mismo tiempo, ofrece una larga lista de estrategias y formaciones plenamente modificables por el jugador, así como hasta siete jugadas preparadas y, uno de los puntos más interesantes, permite que configuremos campeonatos en los que pueden participar tantos jugadores humanos como queramos.





El control es de lo más sencillo que podéis encontrar: un único botón sirve para todo. Con este botón podemos pasar al pie del compañero, fusilar al portero, probar una vaselina o colgar un balón al área. Todo depende de la intensidad con que pulsemos y del movimiento que realicemos con el pad. Este hecho, unido a que el balón no queda pegado al pie del futbolista, hace que sea un juego que requiera práctica para dominarlo en toda su extensión. Eso sí, los partidos pueden acabar con marcadores casi de balonmano, lo que garantiza la diversión y el espectáculo goleador. Además, sepas o no jugar, puedes divertirte lo suyo desde la primera partida.

Obviamente, no es competencia para los monstruos del género como *FIFA* o *ISS*, pero sí podría ser una opción a tener en cuenta para quienes simplemente quieran marcar goles como locos. Eso sí, no esperéis ni alucinantes chilenas, ni pases de tacón, ni una rabona con todo detalle.

En esta ficha vas a encontrar los datos más interesantes de estos diez simuladores. Algunos son cifras frías como número de equipos o si tiene comentarista, pero para ayudarte a elegir mejor hemos valorado algunas de las características y el conjunto global de cada uno de los apartados especificados. No te dejes engañar por las cifras, unas veces presentan como excelentes productos mediocres y otras harán que pases de largo títulos realmente interesantes. Fíjate bien antes de elegir.

NOMBRE DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS GENERALES											CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		
		Número de selecciones	Número de clubes	Número de cámaras	Radar	Número de Campeonatos	Campeonatos Europeos	Duración	Repeticiones	Portero	Árbitro		comportamiento	Velocidad
FIFA '99	E	42 Reales	240 Reales	8	Sí	3	Sí (3)	E	Sí Muy Buena	MB	MB	MB	Simulación	MB
ISS Pro (Platinum)	R	32 No reales	No	4	Sí	2	No	R	Sí Muy Buena	MB	B	B	Simulación	MB
ISS Pro'98	R	40 No Reales	No	5	Sí	2	No	B	Sí Muy Buena	MB	B	MB	Simulación	MB
Michael Owens WLS 99	B	44 No reales	150 No reales	12	Sí	2	No	MB	Sí Buena	B	B	B	Arcade	B
Actua Soccer 3	MB	96 Reales	390 Reales	10	Sí	2	No	MB	Sí Regular	B	B	B	Simulación	B
Adidas Power Soccer (plat.)	R	No	75 (70 Reales)	4	Sí	2	No	B	Sí Buena	R	B	R	Simulación / Arcade	R
Actua Soccer (Platinum)	R	44 Reales	0	6	Sí	2	No	B	Sí Regular	R	MM	M	Simulación / Arcade	B
Sensible Soccer	MB	110 No reales	194 No reales	3	No	12	Sí (3)	MB	Sí Mala	MB	B	M	Arcade	B
Libero Grande	R	32 No Reales	No	2	Sí	2	No	B	Sí Buena	B	R	R	Simulación	B
Adidas Power Soccer 98	MB	123 Reales	144 Reales	4	Sí	8	Sí (3)	MB	Sí Muy Buena	M	B	B	Simulación / Arcade	MM

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas que podéis ver en la tabla comparativa corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Obviamente, este símbolo se corresponde con el juego que os recomendamos. En cada comparativa vamos a recomendar dos título: uno de precio normal y otro de la serie Platinum.

como habréis visto, la comparativa trata de 10 simuladores de fútbol de los que se ha estudiado una serie de factores que pueden ser determinantes a la hora de elegir un juego u otro. Aquí vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

Características generales: Es la puntuación global de datos objetivos, obviamente, cuantos más equipos tenga un juego, más divertido será.

Número de selecciones: Fácil y claro: cuántas selecciones nacionales se hay y si tienen jugadores reales.

Número de Clubes: Puede tener más morbo jugar la liga española que el Mundial. Y si es con jugadores reales, mejor.

Número de cámaras: Cuantas más cámaras o perspectivas ofrezca el juego más fácil será dar con una jugable.

Radar: El pequeño esquema del campo que aparece en pantalla e indica la posición de los jugadores puede ser muy interesante para desarrollar la estrategia de juego.

Número de campeonatos: Aquí indicamos el número de las distintas competiciones que nos ofrece el juego, incluyendo distintos tipos de torneos.

Campeonatos europeos: Nos ha parecido interesante indicaros si nos permiten jugar la Liga Europea, o la Recopa.

Duración: Una valoración subjetiva de cuanto puede durar el juego teniendo en cuenta el número de equipos y campeonatos.

Repetición: ¿Podemos volver a ver ese gol tan estupendo? ¿Qué tal es la repetición? Cuántas más opciones de repetición nos ofrezca el juego, mejor.

Portero: hay veces que los porteros son sobrehumanos, otras veces parecen cantantes de ópera. un buen portero tiene que que parar bien sin realizar imposibles.

Árbitro: Hay juegos en los que a la primera entrada ya nos han sacado una tarjeta o incluso han expulsado a un jugador. Los árbitros, como en el fútbol real, tienen que dejar jugar y a la vez controlar. Lástima que aquí no se les pueda protestar...

Características técnicas: Valoramos en global el realismo del juego, elementos que hacen que jugar sea casi como disfrutar de un partido auténtico.

Animación: La manera de moverse de los jugadores puede proporcionar mayor realismo al juego, pero también puede entorpecer el desarrollo de la acción. Aquí valoramos si la calidad de la animación es buena y si es acorde con el juego.

Velocidad: Lo suyo es que el ritmo de juego permita seguir la acción sin entorpecerla o por una excesiva velocidad o por un lentitud exasperante.

Comportamiento: Valoramos si a la hora de jugar tenemos que tener en cuenta factores del fútbol real, como la cercanía del defensa o la posición del delantero o si por el contrario no nos tenemos que preocupar más que de chutar. También valora si influyen las lesiones y el cansancio de los jugadores.

Efectos climatológicos: ¿Podemos jugar lloviendo o con el campo lleno de nieve? Estas eventualidades añaden atractivo al juego.

Juego nocturno: El efecto de los focos sobre las sombras de los jugadores siempre es muy espectacular.

Comentarista: No está de más que haya un locutor que nos amenice los encuentros, y si habla en cristiano, pues mucho mejor.

Configuración de juego: Valoramos las posibilidades que nos da el juego para configurarlo a nuestra medida, creando equipos o campeonatos.

Creación de jugadores: Lo ideal es poder crear jugadores eligiendo sus características, posición y nombre.

Creación de equipos: Es la posibilidad de crear equipos nuevos.

Creación de competiciones: Es la opción de crear torneos propios eligiendo los equipos o el tipo de competición.

Actualización: Hay juegos que no nos permiten crear nuevos jugadores, pero sí nos dejan cambiar los nombres.

Modos de juego: El número de modos en los que podemos competir, incluidos entrenamientos o torneos especiales.

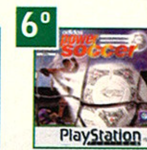
Jugadores simultáneos: El número de amigos que podemos jugar a la vez. Si decimos ocho son cuatro por equipo.

Opciones tácticas: Hasta qué punto el juego nos permite ejercer de entrenadores.

Estrategias: el número de planteamientos que podemos elegir, tales como jugar al contraataque, o con libero.

Formaciones: Tipos de alineaciones que podemos escoger para nuestro equipo.

Modificación de reglas: Si es posible activar o desconectar opciones tales como fuera de juego, validez del gol de oro, tiempos de descuento...

1º 
2º 
3º 
4º 
5º 
6º 
7º 
8º 
9º 
10º 

				OPCIONES DE CONFIGURACIÓN DE JUEGO							OPCIONES TÁCTICAS				
Animación	Efectos clima	Juego nocturno	Comentarista		Creación de jugadores	Creación de equipos	Creación de competiciones	Actualización	Jugadores simultáneos	Niveles dificultad		Estrategia	Formaciones	Modificación de reglas	Mercado jugadores
MB	Sí	Sí	Sí Castellano	E	Sí	Sí	Sí copas y ligas	Sí	8	3	E	Sí 3	3 Modificables	Sí	Sí
B	Sí	Sí	Sí Inglés	MM	No	No	No	No	2	4	B	Sí 8	3	No	No
MB	Sí	Sí	Sí Inglés	B	No	No	Sí copas	Sí	2	5	MB	Sí 7	18	Sí	No
B	Sí	Sí	Sí Inglés	B	No	No	Sí copas y ligas	Sí	4	1	R	No	5 Modificables	No	No
R	Sí	Sí	Sí Inglés	MB	Sí	Sí (24)	Sí copas y ligas	No	4	3	E	Sí 3	12	Sí	Sí
R	Sí	No	Sí Inglés	B	No	No	Sí	Sí	4	1	R	No	7 Modificables	Sí	No
R	No	No	Sí Inglés	MM	No	No	No	No	4	1	R	No	10	Sí	No
MM	No	No	Sí Castellano	B	No	Sí (16)	Sí	No	2	1	B	Sí 77	15	No	No
B	No	Sí	No	MM	No	No	No	No	2	4	M	Sí 2	No	Sí	No
B	Sí	Sí	Sí Castellano	MM	No	No	No	No	4	4	R	Sí 2	11	Sí	No

El control en tus manos

Cada vez hay más juegos compatibles con el sistema de control analógico y cada vez aparecen en el mercado más mandos preparados para esta opción. Sin embargo, ni todos los pads son apropiados para todo tipo de juegos, ni todos ofrecen las mismas prestaciones... ni los mismos precios. Elegir el mejor para cada caso no es siempre tarea fácil. Por eso, nos hemos puesto manos a la obra (o al pad para ser más exactos), y hemos revisado los mandos analógicos más importantes que podéis encontrar en estos momentos en las tiendas. A continuación os contamos las ventajas y los inconvenientes que ofrece cada uno de ellos.

SHOCKHAMMER

Original, pero incómodo

Thrustmaster, cuenta con bastante experiencia en el campo de los periféricos para ordenador, y siempre se ha caracterizado por la calidad de sus productos. Por desgracia, este Shockhammer baja un poco el listón.

Su aparente y original diseño choca con la comodidad, y aunque tenga en los laterales dos gomas estriadas para una mejor sujeción, se nos hace un poco aparatoso y no llegamos a los botones con la soltura necesaria. La cruceta tiene el mismo problema que tienen otros pads: no obedece con exactitud a nuestras órdenes.

Sus dos Sticks analógicos son un poco duros comparados con la gran suavidad de otros (Dual Shock y Cyber Shock), pero responden con precisión, que al fin y al cabo es lo que importa. Las vibraciones son similares a las del Dual Shock, aunque no son tan potentes ni tan exactas.

El Slow ralentiza el desarrollo del juego a base de pulsar la pausa, lo cual, además de poco efectivo, activa en algunos juegos otras opciones en lugar reducir la velocidad de la acción.

La verdad es que esperábamos algo más de un pad que viene avalado por una casa que suele hacer las cosas muy bien. El elevado precio, el no ofrecer nada nuevo y la dura competencia son algunos de los inconvenientes que va a encontrar el primer productor de Thrustmaster para PlayStation.



La cruceta no permite un buen control, lo que es un problema en juegos que sólo aceptan digital.



Su espectacular diseño tiene en contrapartida un acceso incómodo a los botones de acción.

CYBER SHOCK

Una gran opción

Ardistel nos presenta un pad con un diseño cibernético muy cuidado. Tan cuidado, que hasta se ha colocado la cruceta digital en diagonal, siguiendo la línea estética. Muy bonito, pero es incomodísimo.

Los sticks analógicos son un prodigio de funcionalidad y suavidad, y aparte de responder bien a nuestras órdenes, son intercambiables. Sólo tenemos que levantar a presión la parte de arriba y poner uno de los cinco modelos que vienen en la caja (entre ellos un mini-joystick). Todos se adaptan a nuestro pulgar y, aunque el que viene de serie es el más cómodo, siempre se agradecen estos detalles.

La vibración es otra de las grandes virtudes del Cyber Shock. Trasmite con potencia y precisión las patadas, derrapes o disparos de cualquier juego compatible con Dual Shock. Gracias a los dos motores que incorpora, consigue que notemos con claridad y rotundidad los diferentes grados de vibración, siendo posiblemente el pad más contundente en este aspecto.

También dispone de una opción "turbo" (disparo automático), algo de poca utilidad si exceptuamos algún matamarcianos.

Como conclusión, diremos que si vas a utilizar este pad con juegos compatibles con los sticks analógicos y con la vibración, ve corriendo a por él. Pero si también quieres utilizar la cruceta, te vas a desesperar. Una pena que este error evitable haya enturbiado el resto de excelentes cualidades con las que cuenta este Cyber Shock.



La cruceta, colocada en diagonal, influye negativamente en la acción y puede llegar a desesperar. Por contra, los sticks analógicos son de lo mejorcito, igual que el sistema de vibración.

DUAL SHOCK

La sencillez es su virtud

El Dual Shock es el pad que mejor ha sabido conjugar la calidad, diseño, comodidad y funcionalidad de todos los pads existentes en el mercado. Quizás alguno haya logrado ganarle en algún punto en concreto, pero en el conjunto de sus características no ha sido superado.

Sus sticks analógicos son prácticos, precisos, y sobre todo fiables. Tienen una suavidad exquisita y se acoplan perfectamente a nuestros pulgares, dándonos una total libertad de movimientos.

La cruceta digital es, con una notable diferencia, la mejor de todos los pads. Siempre responde con una precisión increíble y su calidad es incuestionable.

Las vibraciones de sus dos motores están muy bien definidas, y aunque no son tan potentes como las de otros pads (Cyber Shock y Shock 2) sí diferencian mejor la intensidad.

La forma del mando es la más acertada y cómoda, tanto es así que incluso ha sido adaptada a los ordenadores. Se ajusta a nuestras manos como si estuviera hecho a medida y los dedos encajan perfectamente con cada uno de los botones. No lleva ninguna función de disparo automático o de cámara lenta, y ni falta que le hace, puesto que la utilidad de estas funciones es prácticamente nula. Al no tener ninguna de estas funciones, el manual no es muy largo: no hay mucho que explicar.

Para resumir, lo único que hay que decir es que, después de probar todos los pads, nos seguimos quedando con este Dual Shock, básicamente porque visto de un modo global, es el que mejores cualidades tiene de todos.

La colocación de los botones y las distancias entre cada elemento son las más cómodas.



La cruceta digital del Dual Shock es la mejor de todos los mandos comparados. Lo mismo podemos decir del diseño en general de todo el pad.

BARRACUDA

Totalmente programable: ideal para los juegos de lucha

En primer lugar, es importante aclarar que es el único de los pads analizados que no viene provisto de vibración, lo que ya es un hándicap para este Barracuda.

A su favor, cuenta con la más completa configuración y programación de los botones vista en un pad de estas características. En el sistema de programación es posible aplicar a un único botón cuarenta movimientos (¿os imagináis las virguerías que se pueden hacer en los juegos de lucha?) Incluso se ha tenido en cuenta la pausa que hay que realizar en este tipo de juegos para encadenar los golpes de un combo, de manera que podamos programar pausas de la duración que creamos conveniente. Aunque es un poco lento y complicado de programar, tiene memoria incorporada para guardar nuestro trabajo, aún cuando apaguemos la consola y desenchufemos el mando.

En lo que respecta a los sticks analógicos, son de una calidad correcta y aunque no llegan a la de Cyber Shock o Dual Shock, cumplen perfectamente con su cometido. La cruceta digital responde bien a las órdenes, aunque sin llegar a la calidad del Dual Shock.

De dimensiones algo exageradas, no nos permite llegar con comodidad a algunos botones (L1, L2, R1, R2), que además, están colocados bajo el pad.

El manual explica perfectamente las características del mando y se explaya en la configuración de los botones.

Por último decir que tiene las funciones de "slow" y "turbo", y que se lo recomendamos a los amantes de los juegos de lucha, que agradecerán las programaciones de los botones. Pero teniendo en cuenta que no vibra.



El mando cuenta con una memoria interna que nos permite salvar el trabajo de programación.

SHOCK 2

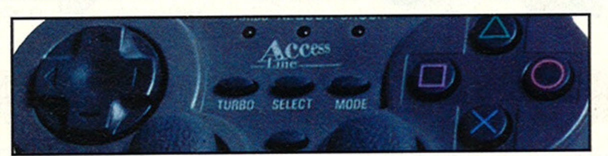
Muy parecido al Dual Shock

La mayor virtud del Shock 2 es tener un diseño idéntico al del Dual Shock, lo que hace que se le compare con el pad de Sony, con el que sale perdiendo en ciertos aspectos.

Uno de sus defectos más palpables es la floja calidad de la cruceta digital, que no define correctamente las pulsaciones que efectuamos.

Está fabricado con una especie de goma dura que se adhiere a nuestras manos, haciéndolo más cómodo si cabe. Los sticks analógicos son prácticamente iguales a los del Dual Shock. Quizás menos precisos, pero que no disminuyen la jugabilidad.

La vibración del Shock 2 es más fuerte que la del Dual Shock pero sin el criterio del pad de Sony. Nos referimos a que el Dual vibra en los momentos justos y con distintos grados de intensidad, mientras que el Shock 2 lo hace más a menudo y casi siempre con la misma intensidad. Aunque nos decantamos por el sistema del Dual Shock, reconocemos que es una cuestión de gustos.



Al ser compatible con Dual Shock y NegCon es el pad más completo. Lástima de cruceta digital...

Lo que sí es un acierto considerable es que es compatible con el NegCon de Namco, lo que significa que podemos utilizar sus dos sticks analógicos en juegos como la saga del *Ridge Racer*, *Ace Combat* y la mayor parte de los juegos de coches que aparecieron antes del Dual Shock.



Las instrucciones son, como en todos los productos de Guillemot, poco explícitas, pero resultan suficientes al tratarse de un producto que no tiene muchas dificultades de uso.

	SHOCKHAMMER	CYBER SHOCK	DUAL SHOCK	BARRACUDA	SHOCK 2
MANUAL	Bueno	Bueno	Bueno	Muy bueno	Regular
STICKS ANALÓGICOS	Bueno	Excelente	Excelente	Muy bueno	Muy bueno
CRUCETA DIGITAL	Regular	Mala	Excelente	Buena	Regular
VIBRACIÓN	Buena	Muy Buena	Muy Buena	No tiene	Muy buena
BOTONES	Bueno	Bueno	Muy Bueno	Bueno	Bueno
COMODIDAD	Regular	Buena	Excelente	Regular	Excelente
FUNCIONES EXTRA	Turbo y Slow	Turbo	No Tiene	Turbo, Slow y Programable	Turbo y NegCon
LONGITUD DEL CABLE	2,40 m.	1,85 m.	2 m.	2,40 m.	2 m.
PRECIO	6.990 ptas.	3.995 ptas.	4.500 ptas.	2.990 ptas.	4.500 ptas.
VALORACIÓN	BUENO	BUENO	EXCELENTE	BUENO	MUY BUENO


DIVER tienda
CATÁLOGO web INTERNET
http://www.divertienda.com
*OFERTA VÁLIDA HASTA EL 20 DE MARZO DE 1999
¡¡PRECIO EXCLUSIVO SOCIOS!!
The Granstream Saga
PlayStation
5.990
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
Solicita ya tu tarjeta
Entréguese este Premio al SOCIO Joaquín Martínez Bueno (Murcia)
Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Febrero de 199 9
Serie nº 012345678-9
Diver Tienda (Club Dablo) CARTAGENA
Válido por: "UN TELEVISOR SONY"
CLUB DABLO
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN: TELEFONO: 952 61 25 44
ALICANTE 965230210 — ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323 — ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556 — TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715 — SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856 — ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946 — LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604 — TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007 — GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
NUEVA APERTURA JAÉN 953744411 — BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890 — ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609 — AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686 — Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 — FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952347058 — MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880 — RONDA Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074 — PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
NUEVA APERTURA SEVILLA 954386802 — SEVILLA Plz. San Antonio de Pádua, 7
NUEVA APERTURA VALENCIA 962400468 — ALZIRA Avda. Del Parque, 27
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO
AL COMPRAR EN DIVERTIENDA CONSIGUE ESTOS FABULOSOS PREMIOS

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play Manía responda a vuestras dudas sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre Consultorio. Eso sí, enviad mejor una preguntar por carta. C/ Ciruelos, Nº 4, San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Cartucho de trucos

Hola, mi nombres es Jesús y tengo 14 años, además de una PlayStation con juegos como *Crash Bandicoot*, *FIFA'98*, *Resident Evil 2*, *V-Rally* y *Tomb Raider*. Estas son mis preguntas:
¿Merece la pena comprar el Xplorer teniendo los juegos que os he dicho?

Tú sabrás hasta que punto te resultan difíciles esos juegos. Como ya sabrás, el Xplorer sirve para "trucar" los códigos de los juegos y si tú ya te los has terminado o les has sacado todo el partido por ti mismo... Es un aparato interesante de tener, pero a lo mejor prefieres comprar otro juego...

¿Sabéis cuándo saldrá Resident Evil 3?

No antes del 2000 y puede que en Navidad, pero te garantizamos que sale.

Jesús Resano Campos (Madrid).



Los juegos que nunca llegan

Hola, me llamo Javi. Antes de nada quería felicitar a la redacción de Play Manía por la estupenda revista que habéis hecho y que voy a comprar todos los meses. Ahora os voy a hacer una pregunta: ¿Tenéis noticia de *Parasite Eve* y *Silent Hill*? ¿Cuándo saldrán en España? Estarán traducidos?

La verdad es que es muy difícil dar una fecha de salida. Silent Hill puede tardar todavía un poquito. El juego acaba de salir el japón y no tardará mucho en hacerlo en USA, además, Konami está en estos momentos volcada con el lanzamiento de *Metal Gear* en Europa y, por si fuera poco, el retraso de este juego en España probablemente provocará retrasos en sus otros juegos.

Parasite Eve

Sobre *Parasite Eve* hay que ver qué pasa con Square y si, termina por asentarse en Europa. Puede ser dentro de dos meses o de seis, pero no hay ninguna fecha a la vista.

El tema de la traducción es bastante más peliagudo. Si a Konami le ha costado decidirse a traducir *Metal Gear* que seguramente será todo un éxito, cualquiera sabe lo que puede hacer con *Silent Hill.* Casi lo mismo te digo de *Parasite Eve.*

Javier Rubio (Ciudad Real).

¿Pocket Station?

Hola, primero de todo me gustaría felicitaros por la revista y después me gustaría saber cuando saldrá en España Pocket Station y si será compatible con *Final Fantasy VIII*? ¿Valdrá la pena comprarlo?

El lanzamiento de Pocket Station está previsto para abril, supongo que a mediados. Va a ser compatible con *Final Fantasy VIII*, *Ridge Racer Type 4* y un largo etcétera de exitazos seguros.

Sobre si merecerá la pena comprarlo es un poco pronto para valorarlo, ya que todavía no hemos podido probarlo. Sin embargo, los datos sobre el aparato y sus prestaciones nos parecen garantizar que va a ser capaz de aportar suficientes alicientes a los juegos como para convertirlo en una interesante adquisición. Ya veremos.

Sergio Rodríguez (Barcelona).



Pocket Station acoplado a PlayStation

Problemas del chip

Hola, tengo unas dudas sobre el chip pirata. Me gustaría saber qué le hacen a la PlayStation y si de verdad puede causar daños a la consola. Gracias.

Le colocan un chip que puede recalentar los circuitos de la máquina y dañar muy especialmente a la lente lectora. Puede que no te falle en dos meses, pero siempre termina fallando y ya puedes tirar la consola porque ningún servicio técnico oficial te la va a querer reparar.

Pedro Gutiérrez (Ciudad Real).

Al habla con...

JOSÉ MANUEL TOURNÉ
¿Tener "el chip" es delito?

Hola, quisiera haceros algunas preguntas sobre el tema de la piratería. Tengo dos compañeros de trabajo que tienen el chip y juegan con juegos piratas que les salen mucho más baratos que a mí. Ello dicen que tener el chip no es delito, pero a mí sí me lo parece. ¿Qué os han dicho en la Federación Anti Piratería?

Montserrat Griso (Tarragona)


Jose Manuel Tourné es el director de la FAP.

Efectivamente, nos hemos puesto en contacto con la Federación Anti Piratería, la FAP y más concretamente con José Manuel Tourné, su Director.

Al respecto del chip esto es lo que nos ha contestado:

"El artículo 270 del código penal dice que será castigada con la pena de prisión de 6 meses a 2 años la fabricación, puesta en circulación o tenencia de cualquier medio específicamente destinado a facilitar la supresión no autorizada o la neutralización de cualquier dispositivo técnico que se haya utilizado para proteger programas.

Es decir, tener, vender o fabricar chips que sirvan para ver juegos piratas es un delito penado con prisión.

Ahora, si es un chip que se demuestra que sólo sirve para ver juegos de importación, es decir, juegos legales, la posesión, venta o fabricación de ese chip no sería delito."

Si queréis preguntar algo a distribuidores, programadores o cualquier personalidad del mundo del software, no tenéis más que enviar vuestras cartas a nuestra redacción. Nosotros nos encargaremos de hacerles llegar vuestras dudas.

Escribid a:
Play Manía
C/Ciruelos 4.
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
Indicando en el sobre: Al habla con...

Una de fechas de lanzamientos

Hola, gente de Play Manía, ante todo felicitaros por la revista, es la mejor del mercado. Ahí van mis preguntas: ¿Para cuándo *Alien 4*, *Alien Vs Predator*, *Shadowman*, *Messiah*, *Soul Reaver*, *Saboteur* y *Hard Edge*? ¿Cuál es estilo *Resident Evil*?

Bueno, pues en esta lista que tanto te interesa hay de todo. *Alien 4*, que en realidad es *Alien Resurrection*, no saldrá hasta principios de junio, mientras que el *Alien Vs Predator* podría irse más lejos. A *Shadowman* no lo esperes hasta después del verano. *Messiah* está previsto para abril, pero me extrañaría que llegara tan pronto, porque todavía no hemos visto nada. *Soul Reaver* y *Saboteur* no tienen fecha, aunque ya se habla insistentemente de ellos, especialmente de *Soul Reaver*. *Hard Edge* está a punto de salir y es el más parecido a *Resident Evil*.

Fran Rodríguez Avilés (Valencia).


Alien Resurrection

¿Doom o Spyro?

Hola, amigos, os escribo porque pensaba comprar *Doom*, pero no sé si es mejor *Alundra* o *Spyro the Dragon*. Me gustaría que me digáis cuál es el mejor.

En primer lugar deberías decidir qué tipo de juego quieres comprar, porque estos tres no se parecen nada entre si. Cada uno en su género son una compra muy acertada, los tres son bastante largos y de buena calidad. *Doom* es un Platinum y eso es algo que tu bolsillo debería valorar, pero ya te decimos que depende del género que más te guste.

Javier Narbana (Ibiza).



Otro *RE 2*

Hola amigos de Play Manía. He oído que va a salir un *Resident Evil 2* y un *Resident Evil Director's Cut* compatibles con el Dual Shock y con nuevas opciones. ¿Saldrán en España? ¿Cuándo? ¿Va a salir algún otro juego de terror para el 99?

Efectivamente, esos juegos existen, sin embargo no van a llegar a España. Este año tiene que salir *Silent Hill* y seguro que alguna sorpresa más, pero de momento no hay más.

Sergio Pérez Esteban (Madrid).

Tarjetas de memoria

Hola, amigos de Play Manía. Me gustó mucho vuestra explicación de cómo borrar partidas de la tarjeta de memoria, pero me he encontrado con el problema de que el menú que sale en mi PlayStation no es el mismo que vi en la revista. ¿Le pasa algo a mi consola? ¿Es una pirata o algo así?

Tranquilo, tu consola está bien, lo que pasa es que en las nuevas PlayStation que se están vendiendo desde hace unos meses, el menú de gestión de la tarjeta de memoria ha cambiado. Ahora es azul, idéntico al de la consola japonesa, pero en inglés. Como habrás descubierto por ti mismo, el sistema del menú es igual que el anterior sustituyendo los iconos por texto. Aquí te ponemos una imagen de este nuevo menú para que tú mismo compares.

Manuel Pérez (Zaragoza).



Menú tarjeta de memoria

Juegos de rol

Hola, ¿Me podéis decir qué buenos juegos de rol y aventuras van a salir en breve?

Monsterseed y *Guardians Crusade* son dos RPG que van a salir muy pronto. *Legend of Legaia* es otro RPG, el mejor de los tres, pero puede tardar un poquito más.

En plan aventura está a punto de salir el bombazo de la temporada: *Metal Gear*. Y al mismo tiempo se espera *Hard Edge*. En este año deben llegar *Silent Hill* y *Parasite Eve*.

Paco Marañón Pérez (Málaga)

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis que os expliquemos un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **AVENTURA GRÁFICA:** Las primeras aventuras que se diseñaron se basaban en códigos de palabras. Eran aventuras conversacionales. Así, si queríamos mirar algo había que escribir: "Mirar mesa". Eso provocaba serios problemas cuando no se daba con la palabra exacta que el programa pudiera interpretar. Con el tiempo, las órdenes escritas se sustituyeron por iconos: un ojo era mirar, una mano coger... convirtiéndose en aventuras gráficas. Este tipo de aventuras se basa en el movimiento del cursor por la pantalla y en el uso de iconos (pueden ir en menús especiales o en el propio cursor) que especifican la acción.
- **CG:** Son las siglas de Computer Generated y se denomina así a las escenas renderizadas que suelen ser las intros de los juegos. Como por ejemplo la espectacular intro de *Resident Evil 2*
- **JUGABILIDAD:** Con esta palabra nos referimos a todos los elementos que hacen que el juego sea sencillo de manejo pese a que los controles puedan ser complejos. Influyen elementos como la distribución de los botones, la forma de realizar acciones especiales o la respuesta del control. Un juego muy jugable es aquel que nos permite realizar con soltura todas las acciones necesarias para seguir la acción, aunque presente múltiples y complejas situaciones. Tomb Raider es un buen ejemplo.
- **ITEMS:** Son objetos que aparecen en el juego y que los personajes pueden recoger o utilizar y suelen tener una utilidad importante en la acción: recuperar energía, ser más rápidos, obtener vidas extra, acceso a bonus...
- **PAL:** Es el sistema de televisión de casi todos los países europeos. Se diferencia de la norma NTSC en usar una codificación de color diferente y dibujar más líneas en cada barrido de pantalla. El sistema NTSC, pese a dibujar menos líneas, hace más barridos de pantalla por segundo. Esta es la razón de que algunas conversiones de juegos NTSC resulten más lentos en PAL. Si la versión NTSC barre la pantalla 30 veces por segundo, la PAL sólo lo hará 25.
- **RALENTIZACIÓN:** Decimos que un juego se ralentiza cuando la velocidad de acción se reduce. Es decir, en un momento concreto del juego todo se mueve más lento, un poco forzado. Suele ocurrir cuando hay muchos elementos gráficos en pantalla, muchos enemigos, explosiones, juegos de luces y el procesador se ve incapaz de manejar toda la información simultáneamente.

Consultorio

Guías de trucos

Hola, me gusta mucho vuestra revista, y además la habéis puesto a un precio asequible. Tengo una PlayStation desde esta Navidad con el *Tomb Raider* y *Gran Turismo* y me gustaría que me dierais un par de trucos ya que no encuentro ninguno.

Trucos de los típicos de pasar de nivel y esas cosas no han aparecido para ninguno de estos dos juegos, pero Hobby Press ha editado tres especiales de guías. En el primero puedes encontrar Tomb Raider y en el segundo Gran Turismo. Puedes solicitarlos llamando por teléfono al número: 902 - 11- 13 – 15.

Aarón Alexis Lucena (Granada)

Comprarse la PlayStation

Tengo un amigo, Pablo, que está empeñado en que me compre una PlayStation y ha intentado convencerme enseñándome el reportaje sobre juegos de coches de vuestra revista. También me está obligando a escribir. Yo lo único que quiero es que me deis una razón para comprarme una consola, pues con el PC me basta y me sobra. Ahí queda eso.

En primer lugar: Pablo, déjale a Miguel Angel leer esto, por que si no...

Por lo que cuentas en tu carta podemos imaginar que te gustan los juegos de coches. Es cierto que hay muy buenos simuladores en PC, pero te aseguro que con algunos de los que van a salir en PlayStation vas a alucinar. Por ejemplo, con *Ridge Racer Type 4*. Después, hay muchos géneros en PlayStation que no están ni explotados ni optimizados en PC.

Fíjate en juegos de lucha como *Tekken 3* y dime si has visto algo parecido en PC. Tener un PC es compatible con tener una consola. Si te haces con una PlayStation estamos seguros de que no te vas a arrepentir: vas a disfrutar de lo mejor de cada casa.

Miguel Ángel (Madrid)

¿Ratón o Dual Shock?

Hola, me gustan mucho los juegos de estrategia, las aventuras gráficas, las aventuras tipo *Tomb Raider* y los RPG. Mi pregunta es: ¿Me compro un Dual Shock o un ratón? Es que no sé qué hacer. Espero vuestra recomendación. Gracias.

Por es estilo de juegos que te gustan nosotros te recomendamos que te compres en ratón, ya que casi todas las aventuras gráficas y los juegos de estrategia son compatibles con este periférico y se manejan mucho mejor con él.

Por el contrario, hay pocos RPG que sean compatibles con Dual Shock o que de verdad merezca la pena jugar con la función vibratoria. Sólo lo echarás en falta en *Tomb Raider III*, y tampoco mucho.

José Gallardo Garrido (Madrid)



Ratón de PlayStation

Comprar juegos en EEUU

¿Qué tal os va? Yo estoy nervioso porque mi padre se va de viaje a Estados Unidos en marzo y me ha dicho que allí me comprará juegos, lo que pasa es que no sé cuál pedirle, ¿Qué tal el *Metal Gear*?

Mejor que no te traiga ninguno, ya que los juegos americanos son NTSC y no vas a poder disfrutarlos: ni tu consola los va a reconocer, ni en tu tele se va a ver en condiciones. Además, sería una tontería que te trajera un juegos como *Metal Gear* que en España va a salir dentro de nada y por si fuera poco, traducido al castellano.

Álvaro Santos Domínguez (Teruel)

Un chico precavido

Hola, estoy pensando un comprarme un cartucho de esos para poner trucos en los juegos, pero no sé si pueden dañar la consola o los juegos. ¿Vosotros que decís?

Que no te preocupes, que no hay ningún problema. Estos cartuchos no modifican ningún componente de la consola por lo que no la pueden dañar. Tampoco pueden dañar los juegos. Ten en cuenta que son CDs sobre los que no se puede escribir, así que no pueden ser alterados.

Pedro Angulo Martínez (Tarragona)

Problemas técnicos

Enchufar la PlayStation al monitor del PC

Hola amigos, me gustaría saber en qué consiste exactamente el Jam!! Y si merece la pena.

Adrián Méndez (Alicante)



En la caja encontrarás todos los cables necesarios para el montaje.

El Jam!! es un periférico que permite conectar una consola a un monitor de ordenador. Resulta una idea muy interesante si, por ejemplo, tienes poco espacio en tu casa o si el precio de una TV portátil para jugar se te dispara.

Tiene otra ventaja añadida y es que los monitores de ordenador ofrecen una resolución de pantalla mucho más alta que los televisores, con lo que los juegos se visualizan bastante mejor, con más detalle.

Montarlo es bastante fácil. Basta con que conectes los tres cables del video compuesto (AV Multi Out) de la consola al Jam y el cable de imagen del monitor también al Jam. Luego enchufas a la corriente el aparato. Así de sencillo. Eso sí, si tienes montado el PC de manera que el monitor se alimente directamente de la CPU tendrás que tenerla también encendida para ver algo. Si el cable de corriente del PC es independiente del de la CPU te ahorrarás este inconveniente.

El Jam! cuesta 11.990 pesetas y lo podrás encontrar en Centro Mail (Teléfono 902 17 18 19).

Aquí nos quedamos esperando a que nos enviéis cualquier duda o consulta técnica que tengáis relacionada con la consola, cualquier periférico, conexiones... Enviad vuestras cartas a la dirección de la revista indicando en el sobre: Problemas Técnicos.

500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:

PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS MÁS DE SESENTA CENTRO MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA. PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE LA REVISTA.

POR CORREO:

RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR.
CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número ..... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal ...... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

Game Booster

Y ahora... ¡a jugar con la Game Boy!

- Precio: **8.890 ptas.**
- Distribuidor: **Centro Mail**
- Teléfono: **902 17 18 19**
- Tipo: **Emulador**
- Puntuación: 



Game Booster es una de esas rarezas que, de vez en cuando, se ponen a la venta para sorpresa de propios y extraños.

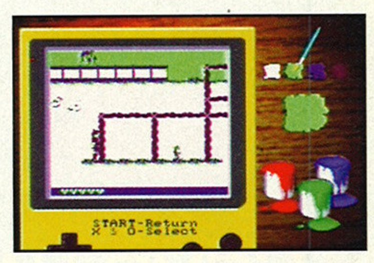
Su función es bien sencilla: se trata de un adaptador que nos permite jugar en PlayStation con juegos de Game Boy. Para ello nos hará falta tener cartuchos de la portátil de Nintendo, ya que con este aparato no viene ningún juego cargado.

Como casi todos los periféricos de este tipo, como, por ejemplo, los cartuchos de trucos, se conecta al puerto paralelo de la consola, lo que le impide tener una fijación todo lo segura y estable que cabría desear.

El cartucho encierra un buen número de opciones interesantes, como son la posibilidad de cambiar la paleta de colores de los juegos, activar una serie de trucos que vienen grabados en memoria o escuchar un CD de música mientras jugamos.

Sin embargo, a pesar de todas estas cualidades, Game Booster no ha superado la prueba a la que le hemos sometido: probamos 20 juegos de Game Boy y tan sólo 9 funcionaron sin problemas. Y eso sin contar con que no es compatible con los cartuchos de Game Boy Color y que ningún juego tiene sonido.

En estos momentos no existe un listado con los juegos que funcionan y los que no, así que, si te atrae la Game Boy, lo mejor que puedes hacer es comprarte una directamente.



Podemos modificar la paleta de cuatro colores que presta el Game Booster a los juegos.



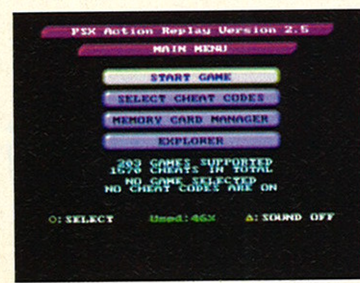
El cartucho trae grabados en memoria una serie de trucos para diferentes juegos.

Action Replay

Escasa capacidad y alto precio

- Precio: **8.890 ptas.**
- Distribuidor: **Centro Mail**
- Teléfono: **902 17 18 19**
- Tipo: **Cartucho de trucos**
- Puntuación: 

Action Replay es el cartucho de trucos más emblemático de Datel, ya que casi todas las consolas han tenido su correspondiente versión. Cuenta con las típicas opciones de este tipo de cartuchos, como introducir nuevos códigos, activar los existentes o borrar los que no nos interesen. A estas opciones se suman dos nuevas, como son un completo y sencillo gestor de tarjetas de memoria (que nos permitirá incluso editar el icono característico de cada juego) y la posibilidad de ver las secuencias de vídeo y galerías de imágenes sin tener que completar el juego.

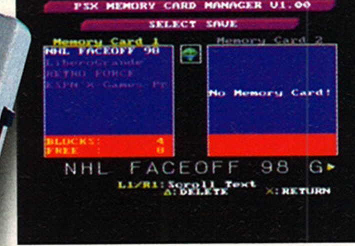


Sin embargo, estas dos novedades no ofrecen nada realmente interesante, ya que el gestor de tarjetas de memoria tiene unas funciones idénticas a las del gestor que viene incluido en la consola y la opción para ver las secuencias de vídeo, por su parte, no es capaz de mostrarnos todos los formatos de los cinemas. Por ejemplo, no detecta los Computer Graphics (escenas generadas por ordenador).

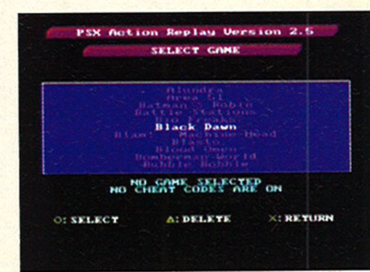
Su capacidad permite almacenar sólo unos 3000 trucos, cantidad no muy alta si consideramos su elevado precio.



Además, el listado de trucos que viene pregrabado pertenece a juegos un tanto antiguos, ocupando cerca del 50% de la capacidad total del cartucho.



Además de para meter trucos, podemos utilizar el cartucho como un editor de tarjetas de memoria.



Equalizer

Y éste, con partidas grabadas

- **Precio: 5.990 ptas.**
- Distribuidor: **Centro Mail**
- Teléfono: **902 17 18 19**
- Tipo: **Cartucho de trucos**
- Puntuación: **B**

La casa Datel nos ofrece otro cartucho de trucos. Las opciones de Equalizer son prácticamente idénticas a las del Action Replay, permitiendo introducir códigos, gestionar la tarjeta de memoria, ver las secuencias de vídeo de los juegos o escuchar las pistas de audio

Sin embargo, dos aspectos diferencian este producto del Action Replay. Por un lado tenemos que Equalizer tiene una capacidad de almacenamiento inferior (alrededor de 2000 trucos) y, por otro, que viene acompañado de un CD que incluye partidas de diferentes juegos.

Y vamos a explicar en qué consiste exactamente este último apartado. En el CD vienen grabadas partidas avanzadas de juegos como Tekken, Tomb Raider o Gran Turismo, de forma que, (si tienes los juego originales, por supuesto) puedes volcar estas partidas en una tarjeta de memoria y después cargarlas. Así, podrás beneficiarte de luchadores ocultos, todas las armas o potentes vehículos respectivamente.

El problema general del Equalizer es que, tanto los trucos como las partidas, pertenecen a juegos no muy actuales.

Afortunadamente, la opción para incluir nuevos trucos os permitirá actualizar a vuestra medida el cartucho, aunque os avisamos que los menús y las instrucciones están en inglés.

Si buscáis un cartucho de trucos, nuestra recomendación va para el Xplorer, analizado en el número anterior.



Introducir trucos nuevos es bastante sencillo, pero también bastante pesado.



Un ejemplo de partida grabada: Jill, de *RE* tiene un lanzacohetes, munición y todos los ítems

Wheel Dual Force

La actualización del PSX Wheel

- **Precio: 11.990 ptas.**
- Distribuidor: **New Software Center**
- Teléfono: **91 359 29 92**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: **B**

El mes pasado os ofrecimos una comparativa en la cual expusimos las cualidades de los volantes que mejor podían responder a vuestras expectativas y que resultaban más fáciles de encontrar en las tiendas.

Uno de ellos -el PSX Wheel- se llevó la peor parte dada la antigüedad del mismo, ya que cuando hicimos la comparativa todavía no estaba en la calle el modelo que ahora nos ocupa. Recientemente se ha puesto a la venta un modelo mejorado y, para poner las cosas en su sitio, vamos a analizarlo detalladamente.



De parecido diseño al Mad Catz, pero con el volante totalmente redondo, incorpora la vibración, algo que se está imponiendo en todos los volantes que se precien. Para hacer vibrar el volante necesitaremos, sin embargo, conectar un alimentador (que viene incluido) a la red, con el consiguiente trastorno de tener que buscar un enchufe cercano.

Pero no creáis que por esto va a vibrar más, ya que el resultado es similar a los volantes que cogen la energía de la consola (lo del alimentador sería entendible si las vibraciones fueran más potentes).

El volante es más cómodo y manejable gracias a unas hendiduras a la altura de los pulgares que permiten sujetarlo mejor y al hecho de que es completamente redondo, pero sigue teniendo el cambio de marchas sólo en un lado (por debajo del volante).

El cambio más significativo y positivo, aparte de la inclusión de la vibración, es la compatibilidad con todos los juegos, al aceptar los modos analógico y digital (el anterior sólo era analógico).

Sigue teniendo el mismo sistema de montaje (encima de una mesa y con ventosas) lo que hace que tengamos que buscar un sitio específico para instalarlo.

Una cuidada presentación y una calidad de los componentes más alta que en el modelo anterior redondean un volante que se acerca a los demás modelos, pero que sigue sin alcanzar la calidad del mejor, el Race Station Shock 2.

¿Qué juego comprar?

Aquí tenéis un exhaustivo repaso a los juegos que están a la venta o que van a salir este mes. Como veis, todos ellos están puntuados para que tengáis una orientación sobre su calidad. Igualmente, hemos indicado una serie de datos que os pueden ser de utilidad. Esperamos que esta guía os sirva como base para acertar a la hora de hacer vuestra próxima adquisición.

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bomberman World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

Duke Nukem Time to Kill



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

Eliminator



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños se lo pasarán en grande.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Lethal Enforcers



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés.
Periféricos: MC, P

Un aceptable juego de pistola.

Medievil



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

Nightmare Creatures



Puntuación 6
Compañía: Kalisto
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Monstruos de pesadilla, gore y acción.

Ninja: Shadow of Darkness



Puntuación 6
Compañía: Eidos
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un larguísimo y variado beat'em up.

Pequeños Guerreros



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

Point Blank



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

Poy Poy



Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Parecido al conocido *Bomberman*.

Psybadek



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Extraño arcade en el que vas en monopatín.

Reboot



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena calidad gráfica, desarrollo monótono.

Running Wild



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

Spawn



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un carismático personaje, un juego pobre.

Streak Hoverboard Racing



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

DS: Dual Shock, MT: Multi Tap, V: Volante, P: Pistola, MC: Memory Card, AC: Analog Controller, R: Ratón, CL: Cable Link

Akuji



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte Tomb Raider, pero menos complejo.

Alundra



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Buena mezcla de acción y juego de rol.

Atlantis



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Azure Dreams



Puntuación 4
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El rol se combina con la estrategia.

Breath of Fire III



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

Broken Helix



Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mezcla géneros con desiguales resultados.

Broken Sword II



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

La mejor aventura gráfica en castellano.

Deathtrap Dungeon



Puntuación 5
Compañía: Eidos
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen argumento de escasa jugabilidad.

Diablo



Puntuación 7
Compañías: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Entre el arcade y el RPG. Muy entretenido.

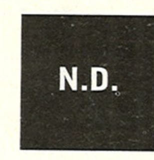
Discworld II



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de loco argumento.

Egipto 1156 A.C



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Atractivo argumento para una aventura lenta.

Final Fantasy VII



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un juego de rol imprescindible.

Last Report



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida aventura, pero un poco lenta.

Megaman Legends



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

Men in Black



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

O.D.T.



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entre plataformas y RPG. Entretenido.

Resident Evil (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE2*, pero menos bonito.

Resident Evil 2



Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

Tenchu Stealth Assassins



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

The Fifth Element



Puntuación 5
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

Tomb Raider (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La primera y más tensa aventura de Lara.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FFVII*.

Actua Golf 3



Puntuación 4
Compañía: Gremlin
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Hay mejores simuladores de golf.

Actua Pool



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Soccer (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

Actua Soccer 3



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

Actua Tennis



Puntuación 3
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC,MT

Muchas opciones para una pobre jugabilidad.

Adidas P.S. (Platinum)



Puntuación 5
Compañía:Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

Adidas Power Soccer 98



Puntuación 3
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Pobre en todo, menos en opciones. Una pena.

All Star Tennis



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

Brunswick circuit pro bowling



Puntuación 4
Compañías: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simulador de bolos demasiado simple.

Cool Boarders 3



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de Snowboard.

Dead Ball Zone



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Deportes futurista: entretenido.

Every's Body Golf



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Golf en clave se simpatía y muy jugable.

FIFA'99



Puntuación 9
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

ISS Pro (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor Platinum de fútbol. Muy jugable.

ISS Pro'98



Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

Knockout Kings '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

Líbero Grande



Puntuación 5
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

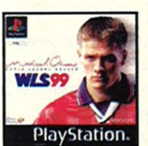
Madden NFL'99



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

Michael Owens WLS'99



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

NBA in the Zone 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Buen juego de basket, pero sin actualizar.

NBA Live'99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

NFL Xtreme



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto simulador de fútbol americano.

NHL '99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

NHL Breakway '98



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a la del año anterior.

NHL Face Off 98



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de hockey.

Pool Hustler



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: N.D.
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un lento, aunque completo, juego de billar.

Pro 18



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de gol completo y jugable.

Rushdown



Puntuación 3
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un juego flojo que combina tres deportes.

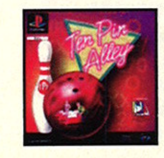
Sensible Soccer



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

Ten Pin Alley



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simplote simulador de bolos.

Tennis Arena



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99

Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

Total NBA'98

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un muy jugable juego de baloncesto.

Victory Boxing 2

Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Pocos atractivos para un feo juego de boxeo.

Wayne Gretzky' Hockey 98

Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de hockey bastante pobre.

Air Combat (Platinum)

Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

Alien Trilogy (Platinum)

Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

Apocalypse

Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

Armored Core

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un mata-mata 3D a los mandos de un robot.

Assault

Puntuación 7
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

Asteroids

Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

B-Movie

Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

Blast Radius

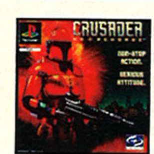
Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Lento simulador espacial.

Colony Wars Vengeance

Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Crusader No Remorse

Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Arrasa todo a tu paso. Repetitivo.

Doom (Platinum)

Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

Forsaken

Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

Frenzy!

Puntuación 6
Compañía: SCI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un loco mata-mata de entretenido desarrollo.

Future Cop LAPD 2100 AD

Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un frenético mata-mata en perspectiva aérea.

G-Darius

Puntuación 5
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

Ghost in the Shell

Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un original y frenético mata-mata.

Loaded (Platinum)

Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

N20

Puntuación 6
Compañía: Virgin
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mueve tu nave por el interior de un túnel.

One

Puntuación 7
Compañía: Take 2
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mezcla frenética de disparos y plataformas.

R-Types

Puntuación 4
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

Retroforce

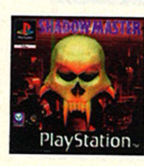
Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Shadow Gunners

Puntuación 6
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

Shadow Master

Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, AC

Buena calidad técnica para un mal control.

Soviet Strike (Plat.)

Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

Treasures of The Deep



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Precioso mata-mata submarino.

V 2000



Puntuación 3
Compañía: Grolier
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo, pero poco jugable.

Viper



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Trepidante y entretenido, aunque confuso.

Auto Destruct



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Destruye cualquier coche que encuentres.

Buggy



Puntuación 4
Compañía: Gremlin
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Coches de Radio Control. Pobre en general.

Circuit Breakers



Puntuación 5
Compañía: Mindscape
Precio: 8.4990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Pequeños y simpáticos bólidos. Se hace corto.

C3 Racing.



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

Colin McRae Rally



Puntuación 9
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más realista de los juegos de rallies.

Crime Killer



Puntuación 5
Compañía: Interplay
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Limpiar las calles puede ser monótono.

Destruction Derby (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico de la velocidad. Muy bueno.

Destruction Derby 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Formula 1 (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, AC

Está superado por la segunda parte.

Formula 1 '97



Puntuación 9
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

Fórmula 1 '98



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

Gran Turismo



Puntuación 10
Compañías Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor y más completo simulador.

Grand Theft Auto (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

Jet Rider 2



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Motos flotantes sobre escenarios feotes.

Megaman Battle & Chase



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

Moto Racer 2



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

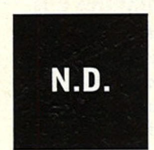
Micromachines V3



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

Motormash



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tipo Micromachines V3, pero más corto.

Motorhead



Puntuación 6
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Manejable, bonito, divertido y... corto.

Nascar '99



Puntuación 3
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Flojo simulador de fórmula Nascar.

Need for Speed III



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Los más modernos y espectaculares coches.

Newman Haas Racing



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Muy parecido a F-1'97, pero inferior.

Porsche Challenge



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally resulta entretenido.

Rapid Racer


Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Las protagonistas son lanchas rápidas.

Ridge Racer Revolution


Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Un veloz arcade, aunque algo simple.

Road Rash (Platinum)


Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Carreras callejeras de motos. Bastante feote.

Rogue Trip


Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

Rollcage


Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

San Francisco Rush


Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Irreal y frenético arcade, de gráficos simples.

S.C.A.R.S.


Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

Super Cross '98


Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

Test Drive 4X4

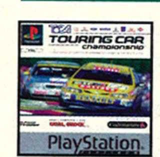

Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido simulador con vehículos 4X4.

Test Drive 5


Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

Toca Touring Car (Plat.)


Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

Toca Touring Car 2


Puntuación 7
Compañías: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

Total Drivin


Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

V-Rally (Platinum)


Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Un gran simulador a un bajo precio.

Vigilante 8


Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conducción y disparo en la misma pista.

Wipeout (Platinum)


Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

Wipeout 2097 (Plat.)


Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Biofreaks


Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

Bushido Blade


Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Original e interesante aunque peculiar.

Cardinal Syn


Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mucho gore para un arcade de lucha 3D.

Dead or Alive


Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Uno de los mejores arcades de lucha. Corto.

Dragon Ball Final Bout


Puntuación 6
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

Dinasty Warriors


Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

Mortal Kombat 4


Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

Mortal Kombat Trilogy


Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

Pocket Fighters


Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

Rival Schools


Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

Soul Blade (Platinum)


Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

Star Wars: Masters of Teräs Käsi



Puntuación 5
Compañía: Lucas Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Peleas entre los personajes de Star Wars.

Street Fighter Collection



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los juegos *SFII* de 16 bits.

Tekken (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico superado por sus secuelas.

Tekken 2 (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

Tekken 3



Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

Toshinden



Puntuación 5
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

VS



Puntuación 6
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

WWF Warzone



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor de los juegos de lucha libre.

X-Men Vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Adaptación de la recreativa.

Zero Divide 2



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lenta, aburrida y cortas luchas de robots.

Baby Universe



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: inglés
Periféricos: AC

Para hacer presentaciones musicales.

Bust A Groove



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Bust A Move 3 DX



Puntuación 6
Compañía: Acclaim
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Más completo que anterior, igual de divertido.

Bust A Move 4



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

Devil Dice



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Fluid



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Curiosa y relajante aplicación musical.

Kula World



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Tan importante es pensar como actuar.

Lemmings



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

Music



Puntuación 8
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Pro Pinball: Timeshock



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

Spice World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Baila con las Spice Girls.

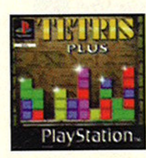
Super Pang Collection



Puntuación 5
Compañía:Capcom
Precio: 7.490 pesetas.
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación del clásico de los arcades.

Tetris Plus



Puntuación 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

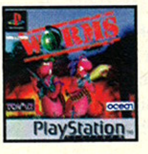
True Pinball (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Lucas Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Ocean
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Worms (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

Abe´s Oddysee (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Abe´s Exoddus



Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

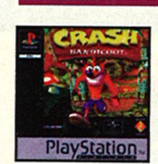
Blasto



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, AC

De diseño simplista y desarrollo monótono.

Crash Bandicoot (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un gran juego superado por sus secuelas.

Crash Bandicoot 3



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

Croc (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

El mundo perdido



Puntuación 3
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Pésima adaptación de la película.

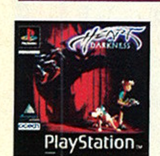
Gex 3D: Enter the Gecko



Puntuación 7
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

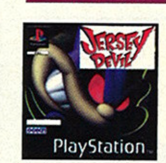
Heart of Darkness



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Jersey Devil



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entretenido y simplón plataformas 3D.

Klonoa



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Simpático y divertido, ideal para los peques.

Lucky Luke



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Megaman X 4



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

Mickey's W. Adventures (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Pandemonium 2



Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Pitfall 3D



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

Rascal



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Sólido plataformas 3D, pero algo repetitivo.

Rayman (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

Tombi!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Spyro the Dragon



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Muy bonito, largo y jugable.

Wild 9



Puntuación 7
Compañía: Interplay
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un original plataformas, largo y variado.

C & C (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

C&C: Red Alert Retaliation



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

Constructor



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

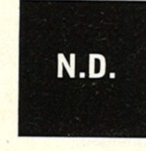
Global Domination



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

Popolous



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

The Unholy War



Puntuación 6
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

Theme Hospital



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

NAMCO • Velocidad

Ridge Racer Type 4

La nueva maravilla de Namco

Ridge Racer, una de las primeras sagas automovilísticas que aparecieron en PlayStation, vuelve a la carga con su cuarto y mejoradísimo capítulo. Con él, Namco se ha propuesto plantarle cara al mismísimo *Gran Turismo*, y como podréis comprobar por las imágenes, cualidades no le van a faltar.

Para el desarrollo de este juego, la gente de Namco se ha olvidado por completo de las líneas gráficas de los anteriores *Ridge Racer*, alcanzando un elevadísimo nivel de calidad general que, en algunos aspectos, superará al fenómeno automovilístico de Sony. Sólo hace falta echar un vistazo a cualquiera de los circuitos para comprobar que su solidez (no tiembla ni un sólo polígono), diseño y espectacularidad serán casi más propios de una máquina recreativa que de un soporte doméstico. Y eso por no mencionar sus impactantes efectos de luz, el culmen del realismo en este apartado.

También tendrá más vehículos de los que podáis imaginar (unos 300), todos ellos con una marcada línea deportiva, aunque no corresponderán a modelos reales.

El único aspecto que *Ridge Racer Type IV* conservará de sus antecesores será esa conducción arcade tan característica de esta saga que, sin duda alguna, resulta una auténtica delicia.

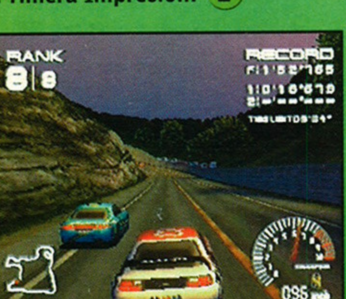
Primera Impresión: E







La elección de un juego de coches cada vez se está poniendo más difícil: *Ridge Racer Type 4* será un auténtico torrente de diversión y espectacularidad.



Tendremos a nuestra disposición alrededor de 300 coches, aunque no serán modelos reales.



La conducción nocturna hará gala de unos excelentes juegos de luz.

INFOGRAMES • Rol de tablero

Monsterseed

Semillas monstruosas



Los juegos de Rol basados en los combates al estilo de los juegos de tablero, no abundan en PlayStation. De hecho, en estos momentos sólo está a la venta *Azure Dreams*. Sin embargo, el mes próximo aparecerá *Monsterseed*, título que presentará unos gráficos coloristas y vivarachos, mucho texto (en inglés) y unos peculiares monstruitos que nos ayudarán en los combates.

El desarrollo será muy parecido al de cualquier Juego de Rol, con la peculiaridad de que en los combates aparece un escenario cuadriculado que nos indica ruestro campo de acción y en el que podremos recoger semillas de las que nacerán nuestros aliados.

En esta primera toma de contacto, nos ha parecido un juego un poco lento de desarrollo, aunque habrá que jugarlo con mayor profundidad.

Primera Impresión R



En esta imagen podéis apreciar el sistema que presentará *Monsterseed* para los combates. Podremos desplazarnos por la rejilla, atacar y defendernos por turnos.

SONY • Acción

Bloodlines
¡¡ Tú-la-llevas !!

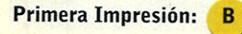




Bloodlines va a ser, a grandes rasgos, la versión 3D del juego infantil "tú la llevas", es decir, un personaje huye de otro hasta que sea alcanzado, momento en el cual pasará él a perseguir.

A esta simple idea se le añadirá un reto adicional: mientras que huimos de nuestro rival tendremos que activar una serie de luces que estarán distribuidas por los escenarios, los cuales, por cierto, estarán plagados de obstáculos, ítems y plataformas. Además, esta curiosa idea estará sazonada una serie de insultos que, en castellano, se intercambiarán los personajes durante la persecución. Como decimos, una idea original y divertida.

Primera Impresión: B







INFOGRAMES • Aventura

Hard Edge
Mamporros al estilo *Resident Evil*

El sello Infogrames va a distribuir en España *Hard Edge*, título que abordará el género de las aventuras tipo *Resident Evil* con la peculiaridad de que presentará un componente beat´em up muy marcado.

Como sabéis, este tipo de juegos nos propone resolver algunos complicados puzzles y pelear con todo tipo de seres en un entorno que combina los escenarios renderizados con unos personajes de construcción poligonal.

A grandes rasgos *Hard Edge* ofrecerá más de lo mismo, aunque los zombies y demás criaturas desagradables van a ceder el paso a unos terroristas que han secuestrado un rascacielos, y el protagonismo de las armas competirá con la contundencia de las patadas y puñetazos.

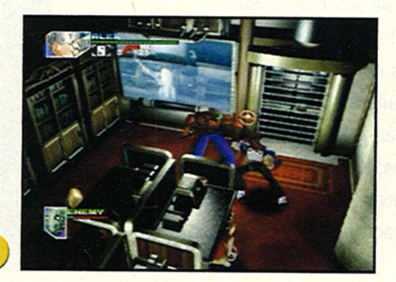
Cabe destacar que a lo largo de la aventura podremos asumir el control de 4 personajes distintos, cada uno de ellos con sus propias armas y su estilo de lucha.

Por el momento, las voces y los textos están en inglés: esperemos que los traduzcan.

Primera impresión: B



En *Hard Edge* tendremos que recorrer un edificio, resolver puzzles y golpear a todos los secuestradores que se pongan en nuestro camino.





Combinando escenarios renderizados y personajes poligonales se consigue un efecto gráfico muy atractivo, del que el pionero fue *Resident Evil*.

ACTIVISION • Juego de Rol

Guardians Crusade
Un caballero... inglés



Guardians Crusade contará con un vistoso entorno tridimensional que nos permitirá girar la cámara para disfrutar de la perspectiva más idónea.

Guardians Crusade seguirá a pies juntillas las pautas clásicas de los RPG, como son los combates por turnos, las extensas conversaciones con los habitantes que pueblan los gigantescos mapeados, la existencia de elementos mágicos, o miles de objetos y armas que recoger.

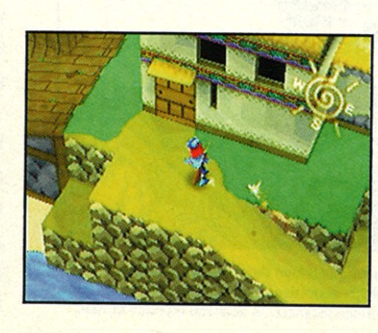
Su argumento nos situará en un planeta imaginario que padece los efectos (a primera vista fortuitos) de una mala cosecha. Detrás de este extraño acontecimiento se oculta un misterioso personaje con un gran poder mágico y unas oscuras pretensiones.

Para ambientar este argumento se han diseñado numerosas localizaciones tridimensionales que ofrecerán un aspecto muy atractivo y colorista.

Guardians Crusade tiene pinta de ser muy largo e interesante, pero, por desgracia, estará en inglés.

Primera impresión: R







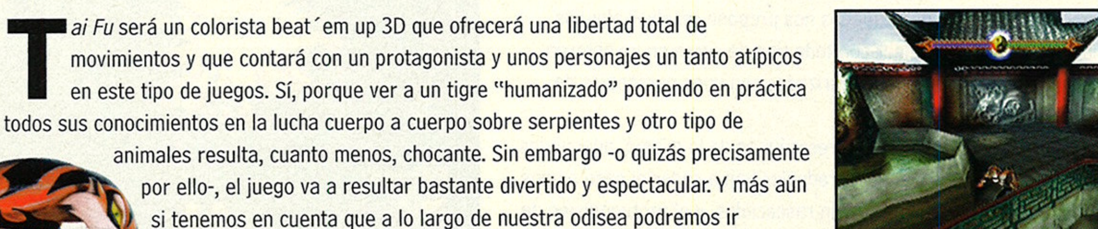
ACTIVISION • Beat´em Up

Tai Fu

¡Despierta al tigre que llevas dentro!

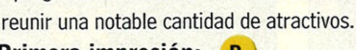

Los combates cuerpo a cuerpo abundarán a lo largo de todo el juego.


Nuestro tigre también deberá demostrar su habilidad felina para el salto.

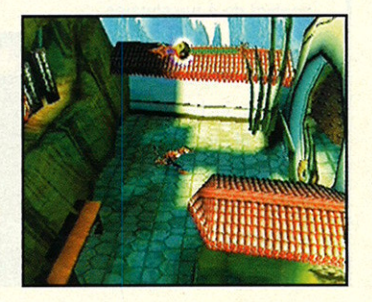


Tai Fu será un colorista beat´em up 3D que ofrecerá una libertad total de movimientos y que contará con un protagonista y unos personajes un tanto atípicos en este tipo de juegos. Sí, porque ver a un tigre "humanizado" poniendo en práctica todos sus conocimientos en la lucha cuerpo a cuerpo sobre serpientes y otro tipo de animales resulta, cuanto menos, chocante. Sin embargo -o quizás precisamente por ello-, el juego va a resultar bastante divertido y espectacular. Y más aún si tenemos en cuenta que a lo largo de nuestra odisea podremos ir aprendiendo distintas artes marciales que nos permitirán realizar nuevos combos y llaves especiales que harán las delicias de quienes gustan de descargar su adrenalina sobre la consola.

Su mecánica ofrecerá momentos de lucha pura y dura sobre una base un tanto aventurera en la que deberemos recorrer atractivos escenarios tridimensionales en los que no faltarán ni los ítems que recoger ni los saltos que pegar. Tampoco estarán ausentes los consabidos enemigos finales y unas cuidadas secuencias cinemáticas nos ilustrarán los progresos de nuestro fiero luchador. Vamos, que *Tai Fu* promete reunir una notable cantidad de atractivos.





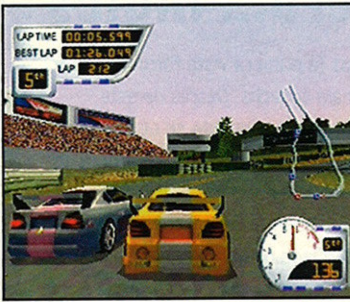


Primera impresión: B

ELECTRONIC ARTS • Velocidad

Sport Cars GT

Los Turismos según Electronic Arts



La estela creada por *Gran Turismo* ha propiciado la aparición de numerosos imitadores, de entre los cuales, *Sport Cars GT* tiene la pinta de ser el más potente de todos.

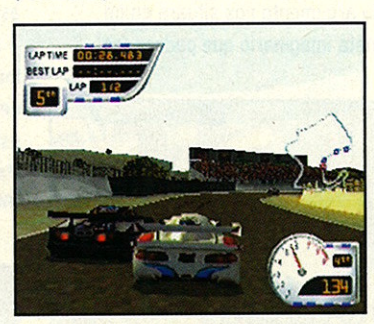
Su mecánica será muy parecida a la del coloso de la simulación, ya que nos permitirá pilotar un elevado número de modelos reales, comprar vehículos y disfrutar de una conducción tan realista como divertida. Tampoco faltarán los agradecidos modos multijugador a pantalla partida, una larga lista de opciones mecánicas para poner a punto los vehículos o unas fastuosas repeticiones de las carreras.

Nosotros hemos tenido oportunidad de jugar a una versión muy prematura, pero ya hemos visto en él cualidades suficientes como para equipararse a los mejores simuladores.

Habrá que esperar a que se solucionen los problemas de última hora con algunas licencias para comprobar todo lo que puede llegar a dar de sí la nueva apuesta de EA en el campo de la simulación automovilística.

Primera impresión: MB

Gráficamente, *Sport Cars GT* recuerda bastante a *Gran Turismo*, al que presumiblemente superará en algunos aspectos, como los efectos de luz.


El amplio catálogo de vehículos distinguirá entre modelos deportivos y de competición, pero todos prometen alcanzar un acabado idéntico al real.

ACTIVISION • Estrategia

Civilization II

Civilízate

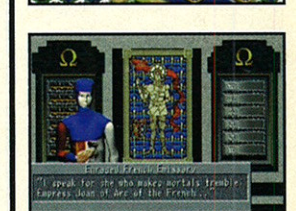
Pocas cosas hay tan interesantes como ser testigos del avance de la civilización. Ver cómo descubrimientos tan sencillos como la rueda dan pie a levantar grandes edificios o cómo el alfabeto nos puede llevar al espacio resulta una experiencia apasionante.

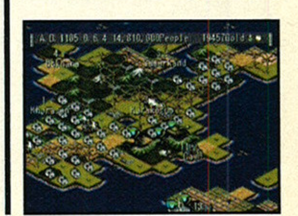
Con *Civilization II* no sólo seremos testigos de este avance, sino que seremos los principales responsables de que así ocurra. Nuestro objetivo en el juego es, nada más y nada menos, que conseguir que una civilización prehistórica gane la carrera espacial. Ahí es nada.

Para ello deberemos preocuparnos de edificar ciudades donde haya más recursos naturales, acabar con nuestro enemigos, educar investigadores, descubrir nuevas formas de energía... La idea es apasionante y su presentación gráfica, muy buena. El problema... ¿estará en cristiano?

Primera Impresión B







INFOGRAMES • Estrategia

KKND Krossfire

Conquista y domina



Podremos jugar con tres equipos diferentes en un intento de controlar el mundo. Cada equipo tiene tropas y misiones diferentes.



Habrá una gran variedad de escenarios a lo largo de todo el juego y cada uno tendrá sus trampas y obstáculos que deberemos superar.

Siguiendo los pasos de las grandes sagas de la estrategia como *Dune II* o *Command & Conquer*, Infogrames nos presenta este *KKND Krossfire*, juego que mantiene muchos de los elementos de estas series, aunque incorporará algunas importantes novedades. Quizá la más llamativa sea un cambio en el sistema de control donde la selección de las unidades no se hará con el cursor, sino que habrá equipos definidos sobre los que podremos intercambiar el control pulsado un botón.

Como ocurre en la mayoría de juegos de estrategia, será tan importante que sepamos construir y defender una base, como lanzar a nuestras diferentes tropas a la conquista de los territorios enemigos. Todo ello, presidido por unos gráficos de excelente aspecto.

Primera Impresión 

ELECTRONIC ARTS • Velocidad

Need for Speed IV

Los coches más caros del mundo

Los que lleváis más tiempo enganchados a las consolas conoceréis de sobra la saga *Need For Speed*, caracterizada por presentar los modelos más caros y elitistas del mercado.

Siguiendo está línea, *Need For Speed IV* incluirá los últimos prototipos de las firmas más prestigiosas del mercado, como Ferrari, McLaren o Mercedes. Cada una de ellas presentará varios modelos distintos, guardando cada vehículo sus características reales, tales como la velocidad punta o el estilo de conducción.

Con todos estos vehículos podremos recorrer circuitos imaginarios ambientados en ciudades, lugares costeros o parajes de montaña, todos ellos con un impecable y suavísimo acabado gráfico.

Las dos grandes bazas de *Need For Speed IV* (aparte de las ya citadas) serán la increíble sensación de velocidad que trasmitirá, ofreciendo unas carreras tan excitantes como tensas, y su impagable (y ya tradicional) Modo Persecución, en el cual podremos pilotar coches de policía para detener a los infractores que superen el límite de velocidad o bien saltanos nosotros mismos esos límites y que sea la policía la que tenga que perseguirnos a nosotros.

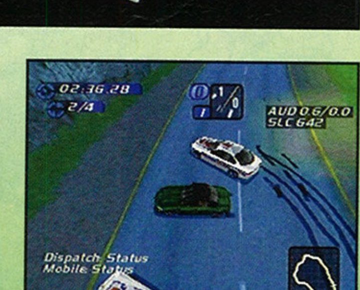
Need For Speed IV será, sin duda, el mejor de la serie con bastante diferencia, y promete diversión de la buena, sobre todo para aquellos que busquéis un juego de coches dinámico, ágil y muy, muy emocionante

Primera impresión: E

Las carrocerías más impresionantes estarán a nuestra entera disposición. Conducir estas supermáquinas será un auténtico lujazo.



Los circuitos nos presentarán localizaciones urbanas, campestres y costeras plagadas de detalles y efectos de luz muy realistas.



El modo persecución, en el cual podremos ser la policía o el infractor, alcanzará unos niveles de diversión alucinantes.





Esta cuarta entrega ha mejorado sensiblemente en su jugabilidad con respecto a las anteriores.



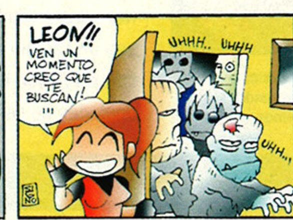
Si queréis pasar un buen rato os aconsejamos que solucionéis estos simpáticos y divertidos acertijos referentes a *Resident Evil*. Y si lográis resolverlos todos y queréis enviarnos las soluciones podréis entrar en el sorteo para ganar uno de los 15 juegos de *Resident Evil 2* que regalamos Virgin y PlayManía.

HUMOR







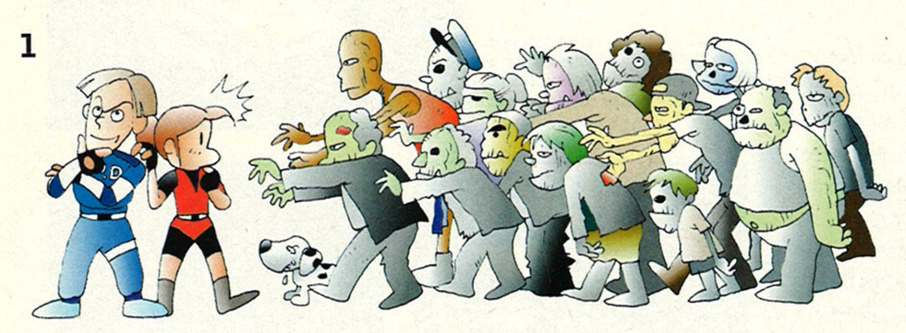


BUSCA LAS 10 DIFERENCIAS

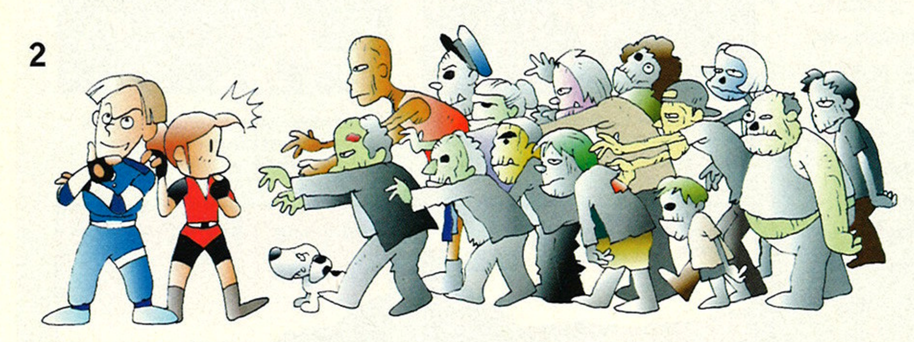
ENCUENTRA LOS DIEZ DETALLES QUE HACEN DIFERENTES A ESTOS DOS DIBUJOS

Nada, a concentrarse y a fijar bien la vista, porque algunas de las diferencias que nos ha preparado Signo no son nada sencillas de encontrar. ¡Suerte y a por los zombies!

1



2



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. Playmanía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
   Indicando en el sobre: Pasatiempos Playmanía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego Resident Evil 2 para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 1 de marzo de 1999 y el 1 de abril de 1999.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Virgin y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

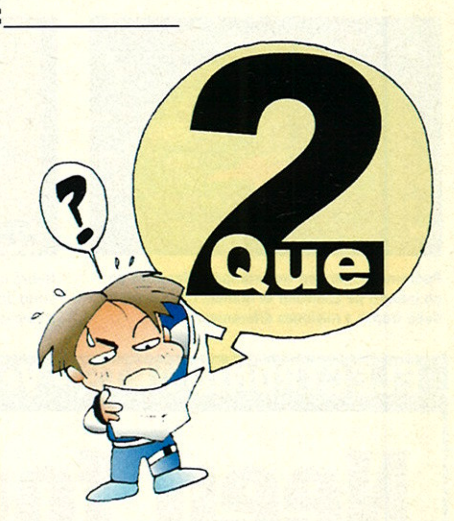
Dirección: .... Localidad: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

JEROGLÍFICO

LEON BUSCA A CLAIRE, PERO NO SABE DÓNDE ESTÁ. ADIVÍNALO LEYENDO LA NOTA.

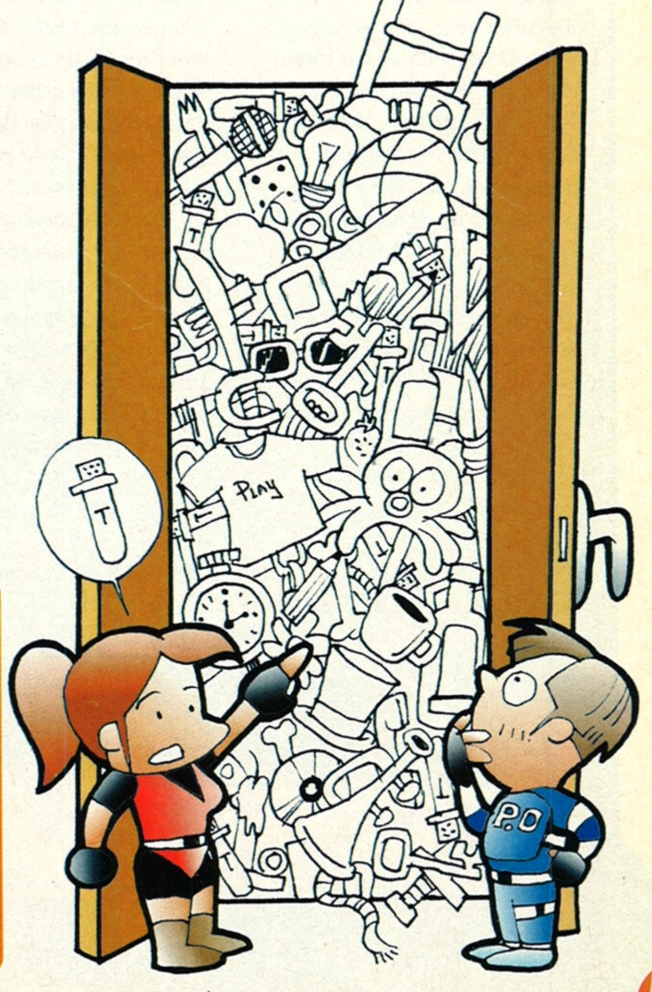
SOLUCIÓN:__________



PASATIEMPO VISUAL

BUSCA Y ENCUENTRA NUEVE PROBETAS QUE CONTIENEN EL T-VIRUS (ANTES DE QUE CAIGAN EN OTRAS MANOS)

En el maremágnum del armario hay hasta nueve probetas muy bien escondidas. Vamos, que toca dejarse los ojos para dar con ellas...



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

¿¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA??

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX

DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX



ACTION REPLAY PRO DATEL


8.990

CABLE EURO-AV (RGB)

5.700

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

1.990

C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2

3.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA

2.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER

AMARILLO / AZUL / GRIS / ROJO
4.990

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER


6.990

CONTROLLER

GRIS / NEGRO
2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK

4.500

EQUALIZER DATEL


5.990

GAMEBOOSTER DATEL

8.990

JAM!!

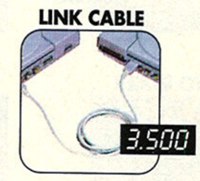

11.900

JOYSTICK ANALOG

9.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE

6.990

LINK CABLE

3.500

MALETIN CONSOLE CASE

3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3

4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE

2.100

MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X)

5.990

MEMORY CARD SONY

BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS
2.100

MOUSE (RATÓN)

4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

5.990

MULTI TAP

4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)

4.900

PISTOLA G-CON 45

6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT

8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT

7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2)

3.500

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



6.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT



8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2

11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL

12.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL

14.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL

12.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO
17.990





A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

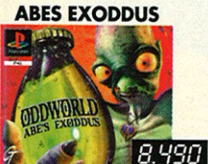


nocernos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

NOVEDADES







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
ABES EXODDUS	PlayStation	8.490	
ALL STAR TENNIS '99	PlayStation	7.490	
APOCALYPSE	PlayStation	8.490	
BATTLESHIP	PlayStation	7.490	
BICHOS	PlayStation	7.990	
BREATH OF FIRE III	PlayStation	7.490	







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
BUST-A-MOVE 4	PlayStation	6.990	500
COLIN McRAE RALLY	PlayStation	8.490	
COOL BOARDERS 3	PlayStation	7.490	
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	PlayStation	7.490	
DEVIL DICE	PlayStation	6.990	
DODGEM ARENA	PlayStation	8.990	







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
DRAGON BALL FINAL BOUT	PlayStation	8.990	
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	PlayStation	8.490	
FIFA '99	PlayStation	7.490	
FINAL FANTASY VII	PlayStation	7.990	
FORMULA 1 '98	PlayStation	7.990	
GRAN TURISMO	PlayStation	7.490	







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
HEART OF DARKNESS	PlayStation	7.490	
HUGO	PlayStation	7.990	500
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	PlayStation	8.490	
MEDIEVIL	PlayStation	7.490	
MEGAMAN LEGENDS	PlayStation	7.490	
METAL GEAR SOLID (A PARTIR DEL 5 DE ABRIL)	PlayStation	8.990	







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
M. OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '98	PlayStation	8.490	
MORTAL KOMBAT 4	PlayStation	8.490	
MOTO RACER 2	PlayStation	7.490	
NBA LIVE '99	PlayStation	7.490	
PEQUEÑOS GUERREROS	PlayStation	7.490	
POCKET FIGHTER	PlayStation	7.490	







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
POINT BLANK	PlayStation	6.990	
PRINCE NASEEM BOXING	PlayStation	CONS.	500
PRO PINBALL: BIG RACE USA	PlayStation	7.990	
RESIDENT EVIL 2	PlayStation	8.990	
RIVAL SCHOOLS	PlayStation	7.490	
ROLLCAGE	PlayStation	7.490	500







Juego	Plataforma	Precio	Descuento
SPORTS CAR GT	PlayStation	CONS.	500
SPYRO THE DRAGON	PlayStation	7.490	
T'AI-FU	PlayStation	CONS.	500
TEKKEN 3	PlayStation	7.990	
TENCHU STEALTH ASSASSINS	PlayStation	8.490	
TEST DRIVE 4X4	PlayStation	7.490	









Juego	Plataforma	Precio	Descuento
THE GRANSTREAM SAGA	PlayStation	6.990	500
TOCA TOURING CARS 2	PlayStation	8.490	
TOMB RAIDER III	PlayStation	8.490	
VIVA FOOTBALL	PlayStation	6.990	500
WILD ARMS	PlayStation	6.990	
X-MEN VS STREET FIGHTER	PlayStation	7.490	

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

pedidos por telÉfono: 902 17 18 19








CENTRO MAIL



Casquería fina

¿Apetitoso, verdad? Bueno, pues con esta impactante imagen (que representa fielmente el envasado artesano de despojos que podría practicar el propietario de cualquier casquería) se está "promocionando" en Gran Bretaña el lanzamiento de *Akuji*, juego del que, por cierto, os hemos hablado este mes.

En nuestra opinión, lo que están intentado los responsables de esta "elegante" campaña publicitaria es crear cierta polémica para atraer la atención de los usuarios, ya que durante el juego no veremos, ni por asomo, nada tan desagradable.

En fin, que algunos publicistas no saben qué inventar con tal de llamar la atención. Más carnaza (y nunca mejor dicho) para las asociaciones de padres.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡ VERSIÓN EN CASTELLANO YA DISPONIBLE !

*Búscalo en tu tienda en Abril

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35